聚焦 **感官与灵魂**
体验疾速走近的物联网时代



评游 **战地1**
精彩的一战世界



大众软件 合刊

2016年11月12月

感 谢 有 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来

最终幻想觉醒
FINAL FANTASY.

全CG电影手游
回到梦开始的地方



扫一扫下载游戏

专栏评述
2016年游戏圈十大新闻事件

专题企划
席德·梅尔的文明：一代经典诞生记

评游析道
使命召唤：无限战争
泰坦降临2
四海兄弟3

前线地带
狙击精英4
猎人：野性呼唤

游击九课
《火炬之光》：明亮的“暗黑”游戏
《机动战队》：且看自动战斗



ISSN 1672-0148
12
9 771672 014022
国内统一刊号 CN45-1304/TP


TORCHLIGHT
火炬之光
扫一扫下载游戏
火炬不熄
冒险不止



P18

物联网的普及需要将软硬件开发难度降低，同时不断扩展其应用能力。数字化处理元件、输入输出系统和应用软件等部分构成了物联网产品的大脑、感官和灵魂，就在最近，笔者恰好连续参与到了与这些系统有关的活动中，并且获得了一些有趣的信息和感受。

P26

时光如梭，随着2016年的离去，你是否还记得，在这一年当中，游戏圈都发生了哪些令人印象深刻的重大新闻事件？在这些事件的背后，又透露出怎样的业界发展方向？这些或明或暗的趋势暗流，又将如何影响今后的游戏软硬件？现在，就让我们来回顾一番。

2016年11月12月合刊 总第494期

本期目录



专题企划

席德·梅尔的文明：一代经典诞生记

P46

近期刚刚面市的《文明6》，宣告了回合制战略游戏领域的王者再度归来。事实上，这部经典系列早在上个世纪九十年代初推出其第一部作品时就，已经确立了整个系列日后的发展方向，那么你知道这部伟大的作品究竟是在怎样的背景和机缘巧合下诞生的吗？

游击九课

《龙之谷手游》：感受未变的纯真美好

P117

时光荏苒，曾经的那些美好回忆随着岁月的流逝渐渐消失得无影无踪，尤其是承载了一代人回忆的《龙之谷》也被人渐渐忘却，如今它推出了手游版，经典的人物、场景，还有同样经典的点点滴滴，这些是否还能让你回想起多年前那些令人感动过、欣喜过的美好回忆呢？

游击九课

极限竞技

龙门茶社

游戏人生

读编往来

TOPTEN

微边框时代
戴尔XPS 13、燃7000笔记本电脑

■ 魔之左手



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

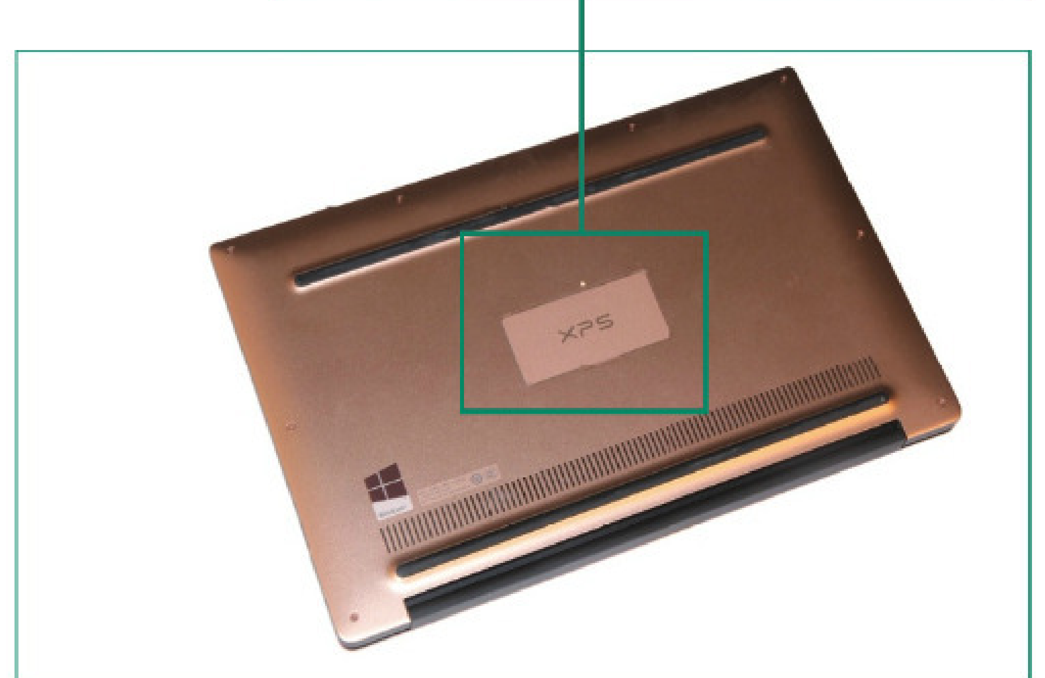
◆戴尔（Dell）◆已上市◆6999元起，样品价格8999元（XPS 13）/5299元起，样品价格7199元（燃7000）◆附件：电源、说明书、质保证书等◆推荐：追求便携性的商务、家庭用户◆咨询电话：800-858-0619（销售咨询）◆相似产品：戴尔第一代微边框XPS、苹果MacBook Air、其他厂商超极本

超窄边框在显示器上带来的是更宽广舒适的视野，而与笔记本电脑的结合则会带来更让人惊喜的效果，那就是同尺寸屏幕下更小巧的体积，戴尔的第一代微边框笔记本电脑XPS 13/15就因为其“无边忌”的使用体验和超强的便携性而广受好评。随着技术的成熟和配件的发展，戴尔近期又推出了升级版的XPS 13，并且将超窄边框引入了面向主流市场的灵越（Inspiron）系列，推出了燃7000系列笔记本电脑。



新的XPS 13最大的特点仍然是在11英寸笔记本的标准尺寸内加入了13英寸屏幕，屏幕物理边框的宽度仅有5.2mm，且显示屏部分没有额外的黑边，为了适应超窄屏幕，它将摄像头移至屏幕底部。也许是由于玫瑰金配色的好评率更高，所以本次的产品中玫瑰金色的型号（无忌金）更全，银色版的配置型号反而较少，且价格与玫瑰金版本没有差别





XPS 13的底面带有两个横贯整个表面的脚垫，可以防止底面被划伤，其上的橡胶层还可以隔热、防滑，并减小振动。比较有趣的是，它还将一般笔记本电脑标注在底面的机体、服务信息却隐藏在底面的一个翻盖之下，以进行进一步保护



燃7000是戴尔赋予新一代Inspiron 7000系列笔记本电脑的代号，而它们最大的变化就是引入了与XPS类似的超窄边框和金属外壳等设计，所以其尺寸与重量都明显小于同尺寸超极本电脑，便携性更出色。不过也许是为了和XPS系列区别，其外壳颜色与XPS还有一定区别的，例如我们的金色版样品表面就比玫瑰金版XPS颜色略浅，被称为“溢彩金”



XPS 13的侧面呈前薄后厚的楔形，键盘面带有一定的角度，使用更舒适，而且其尾部的最大厚度也仅有15mm，并不影响便携性。其侧面带有一个电量测试按键，通过5个指示灯显示内部电量



与追求极致轻薄的XPS 13不同，燃7000采用容积更大、侧面可用空间也更大的方盒式设计，侧面甚至设计有折叠式的网线接口。其底部结构与XPS类似，同样采用了横贯型脚垫，带有大量散热孔，不过燃7000将扬声器开口也设置在了底面，而非XPS的侧面



燃7000的排风口和XPS一样位于尾部的转轴前方，在合盖时会被转轴保护起来，不过因为燃7000采用了独立显卡设计，在启用独显时的发热量较大，此时这种排风设计的噪声会比较明显

样品配置	XPS 13-9360	燃7000（Inspiron 15-7560）
处理器	Intel酷睿i7-7500U@2.7GHz（最高睿频3.5GHz）	Intel酷睿i7-7500U@2.7GHz（最高睿频3.5GHz）
内存	双通道8GB DDR3-1866	单通道8GB DDR4-2133
硬盘	256GB SSD	128GB SSD+1TB硬盘
显卡	英特尔620核芯显卡	英特尔620核芯显卡
光驱	无	无
显示屏	13.3英寸，1920×1080	15.6英寸，1920×1080
摄像头	前置720p摄像头	前置720p摄像头
无线连接	802.11ac、蓝牙4.1	802.11ac、蓝牙4.1
接口	USB 3.0×2，Thunderbolt 3 Type-C（支持USB 3.1、触电，可通过适配器支持视频输出、有线网络等），耳麦接口，SD卡接口	USB 3.0×2，USB 2.0，耳麦接口，HDMI接口，有线网络接口，SD卡接口，
操控	背光键盘+多点触控板	背光键盘+多点触控板
尺寸	304mm×200mm×9～15mm	358mm×247mm×19.5mm
重量	1.2kg，旅行重量1.44kg（含电源、充电线）	2.0Kg，旅行重量2.33Kg（含电源、充电线）
操作系统	Windows 10中文版	Windows 10中文版

性能测试			
项目	设置	XPS 13	燃7000
PCMark 8	HOME	3468	3526
	CREATIVE	4335	4416
	WORK	4654	4648
3DMark	Sky Diver	4031	6565
	Cloud Gate	6315	7908
硬盘性能	读取	1673MB/s	555MB/s
	写入	817MB/s	363MB/s
MediaCoder（Intel GPU）	转码速率	16.13×	13.89×
Fritz Chess Benchmark	4线程	6295千步/秒	6792千步/秒
最终幻想14	笔记本标准画质720p	27.124fps	61.013fps

我们的两款样品是相应系列中的最高端型号，所以都采用了Intel第七代智能酷睿的最高端产品，配置中最大的不同就是燃7000为了满足更多的需求而增加了独立显卡，在实际测试中，我们也采用了强制开启独立显卡的模式。

在测试过程中我们的室温为23～25℃，XPS 13在最高负载状态下的风扇噪声也很小，只有在很安静的情况下才能感觉到，在白天的办公室、咖啡馆或者火车、飞机上几乎难以察觉，其底面最高温度最高的部位也没有超过35℃。燃7000在高负载下的风扇噪声比较明显，不过底面温度也没有超过37°，尾部排风口温度最高为39℃，如果改为使用内置显卡核心，则排风噪声和机体温度都会有明显下降。总体来说，两台电脑的温度、噪声都不算高，而且可以很舒适地置于膝上使用。

从测试结果看，两款产品在最常见的家用和办公软件方面能力非常类似，虽然性能不能算非常强大，但也完全可以满足日常应用的需求，而且在上网、办公等应用时的续航时间可达5.5～9小时。XPS 13超高的SSD性能和燃7000更强的独立显卡分别在不同的领域带来了更强的性能表现，其中独立显卡让燃7000可以在720p分辨率和中等画质下很流畅地运行最新的大型3D网游甚至单机游戏，例如在基于DX11游戏引擎的Unigine Valley Benchmark测试中，燃7000在720p、中等画质下的平均帧速达到35.1fps。

在使用75%的亮度和音量播放720p视频的测试中，XPS 13表现非常强悍，可连续播放近12小时，且音量与我们测试的很多15英寸级别游戏娱乐本相似，不仅比常见的轻薄笔记本电脑更响亮，同时音质也相当不错。燃7000在视频续航测试中只能完成3小时左右的连续播放，如果强制使用独立显卡的话，甚至只能提供1小时40分钟左右的播放，这与其5.5小时以上的日常应用续航时间似乎不太相称。

总结：这两款笔记本电脑拥有不错的应用能力和比较合理的价格，是新一代超极本的出色代表，希望它们能引领戴尔高端和主流商用/家用笔记本甚至未来的游戏本等产品进入微边框时代，让笔记本电脑更小但更强大。

信号满满
华三魔术家新一代R系列路由器

■青岚

在华三通讯面向消费级市场的魔术家（Magic）品牌路由器中，除了超薄圆润的B（Blade刀锋）系列外，还有外形硬朗、强调稳定和可靠性的R（Rock磐石）系列产品，其最新产品就是分别主打智能高性能的R2+和拥有出色信号覆盖能力的R100。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆华三通讯（H3C）◆已上市◆119元/199元（R100/R2+）◆附件：变压器、说明书、质保证书等◆推荐：追求时尚和易用性的年轻用户、大户型家庭用户◆咨询电话：400-600-9999（客服热线）◆相似产品：小米mini路由器、华为荣耀路由、华三魔术家B1路由器等



从外形上看，R100（左）和R2+（右）风格类似，充满科幻感的设计，灵感都来自“太空堡垒”，外部配置也比较类似，但外观细节略有差异，R2+外形相对更加简洁，而R100则带有顶部凸起式设计。它们都采用了4根5dBi高增益全向天线，天线也和主体一样词用了棱角分明的设计，且可以进行90°折叠和180°旋转，以实现360°无线信号覆盖或某些方向上的更强信号

信号强度测试

设备@频段	3米	5米	10米及两堵承重墙
R2+@2.4GHz	73%	70%	45%
R2+@5GHz	68%	61%	30%
R100@2.4GHz	80%	73%	35%







R2+和R100路由器尾部均配有4个100M有线网络接口，其中1个为输入接口，3个为输出接口。而其底部均为密集的散热孔，另外带有挂钩孔，可将路由器挂在墙面上使用

R2+路由器支持802.11ac标准，提供了2.4GHz和5GHz无线频段，也可选择将2.4GHz与5GHz频段的SSID合并使用，总带宽可达1200Mbps。

作为智能路由器产品，R2+还支持使用华三魔术家App进行控制，并且可以自动连接和配置魔术家F1无线扩展器。

R100采用的标准比R2+要低一些，最高支持801.11n标准，无线总带宽为300Mbps，不过它提供了无线均衡竞速模式和一键优化功能，可以方便快速地适配不同使用场景，非常适合初级用户进行网络调整。

在企业级的华三系统支持下，R2+和R100路由器均支持智能弹性带宽，可自动分配网络带宽，保护游戏、视频、网页浏览等各个用户和进程互不影响；报文快速转发引擎可平均提升30%上网速率；并且拥有企业级的安全防护能力。

从测试结果看，新一代魔术家R路由器在信号强度方面的表现已经超越了前一代产品，如魔术家B1的2.4GHz频段在5米处信号强度为60%，10米处的信号强度为31%，而新一代R系列路由器宣称的卖点之一就是更适合大户型。从两款产品的效果对比来看，R2+和R100适合的适合的户型也有所不同，R2+更适合内有多堵承重墙的户型，而R100更适合大开间户型和承重墙比较少的户型。

总结： 新一代华三家用路由器在信号覆盖率和穿墙能力方面的表现相当突出，性价比也非常诱人。不过两款产品都仅提供了百兆有线网络接口，且数量比常见路由要少，并不适合拥有较多有线上网设备或者使用100M及更高速网络接入的用户。

AMD主力显卡登场

华硕ROG STRIX-RX470-O4G-GAMING

■ 魔之左手



炫目度：★★★★

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★

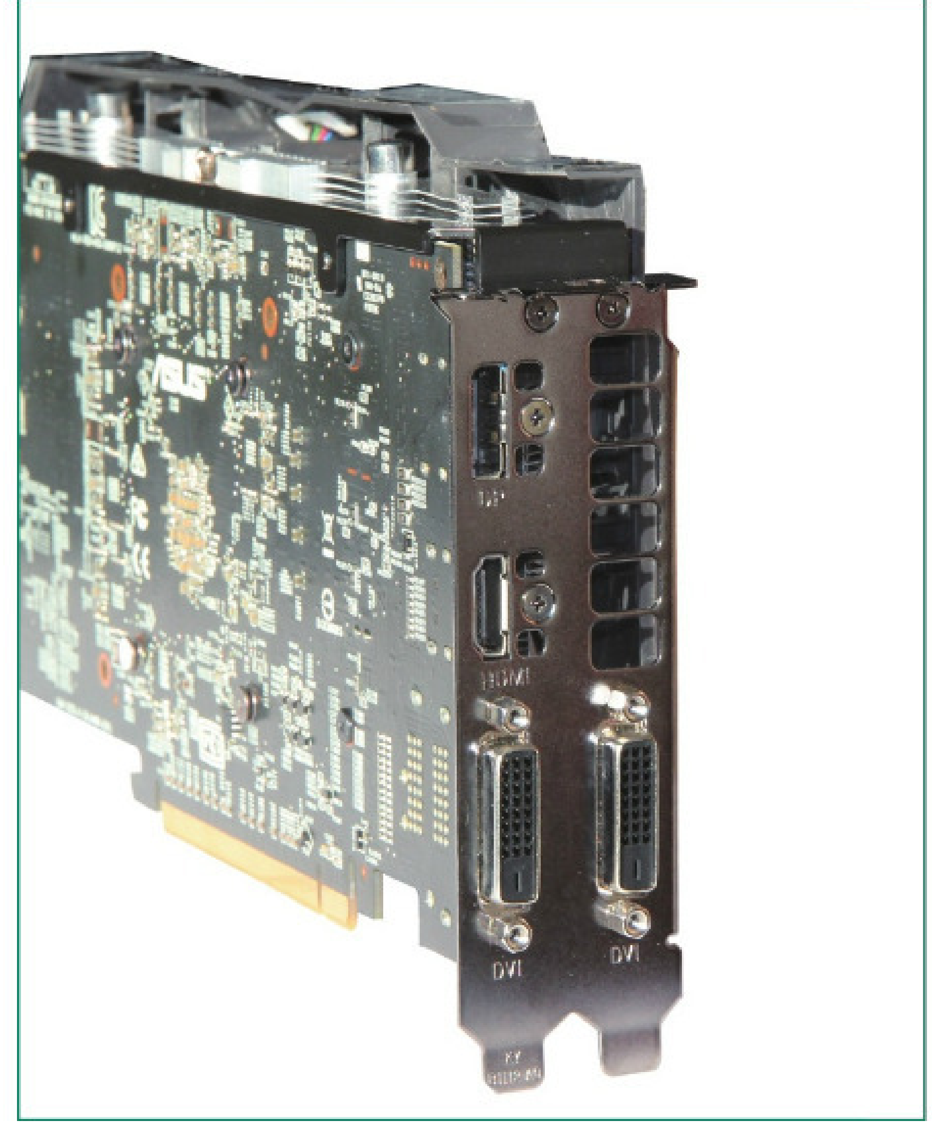
◆华硕（Asus）◆已上市◆1599元◆附件：说明书、驱动光盘等◆推荐：主流单机游戏玩家◆咨询电话：400-600-6655（支持热线）◆相似产品：华硕ROG STRIX-RX470-4G-GAMING、其他品牌RX 470超频版显卡

与AMD新架构GPU的“领袖”——Radeon RX 480相比，RX 470的名声要弱得多，不过其较低的价格让主流玩家可以更轻松地体验新一代GPU，所以也受到了厂商和市场相当的关注。

Radeon RX 470采用与RX 480相同的北极星10（Polaris 10）核心架构，流处理器减少为2048个，频率降低为926MHz~1206MHz，搭配256bit 4GB GDDR5显存，标准显存频率降至6.6GHz。由于RX 470的生产厂商更倾向于推出非公版产品，所以RX 470显卡的频率设置比较多样，而其中一些超频型号，甚至可以提供很接近RX 480的性能，性价比很出色。在超频版RX 470显卡中，华硕ROG STRIX-RX470-O4G-GAMING就是比较典型的代表，其“游戏模式”下的GPU最高频率达到1250MHz，“超频模式”更达到1270MHz。



华硕ROG STRIX-RX470-O4G-GAMING的外形与我们上期介绍的RX 460很相似，采用大直径双风扇设计配合直触式双导热管和大型散热片，正面顶部带有ROG Logo灯饰。其特殊设计的风扇叶片明显降低了噪声



华硕ROG STRIX-RX460-O4G-GAMING提供了HDMI、DisplayPort，以及两个DVI接口，完全可满足中高端用户的需求

华硕ROG STRIX-RX470-O4G-GAMING		
项目	设置	得分/平均帧速
3DMark	Time Spy	3590
	Fire Strike	9337
	Fire Strike Extreme	4606
	Fire Strike Ultra	2387
VRMark	Orange ROOM	5559
CINEBENCH R15	OpenGL	164.11fps
Unigine天堂4.0	1920×1080，最高画质，最高曲面细分	65.2fps
	2560×1440，最高画质，最高曲面细分	39.5fps
Unigine山谷1.0	1920×1080，最高画质，4×AA	56.3
	2560×1440，最高画质	46.0fps
奇点灰烬（DX11）	1920×1080，Crazy画质	29.7fps
	1920×1080，Extreme画质	36.9fps
奇点灰烬（DX12）	1920×1080，Crazy画质	31.5fps
	1920×1080，Extreme画质	40.1fps
古墓丽影：崛起（DX11）	1920×1080，Very High画质	66.03
	2560×1440，Very High画质	45.52
古墓丽影：崛起（DX12）	1920×1080，Very High画质	70.54
	2560×1440，Very High画质	47.27
SteamVR	Performance	5.7





显卡尾部提供了1个4pin风扇接口，用于连接机箱风扇，与显卡风扇同步协调，使其可以更好地配合散热

从测试结果看，华硕ROG STRIX-RX470-O4G-GAMING在全高清甚至2K分辨率，并且最高画质下可以流畅运行最新的大型游戏，而且在某些游戏中，DX12模式的速度还有进一步的提升，不过在4K分辨率下帧速会有大幅降低，无法满足某些最新游戏的需求，另外其VR显示能力也比较一般，只是接近可用的程度。与RX 480相比，RX 470的功耗表现相当出色，在2D状态下，这款显卡的功耗仅有不足25W，最高3D负载的功耗则为100W左右，在23℃室温下，其GPU最高温度67℃，且风扇转速只达到61%，因此噪声很低，几乎难以察觉到。

用户可以通过GPU Tweak Ⅱ监控GPU温度、负载、风扇转速等多项指标，也可以更直观方便地进行运行模式和超频调节，或者通过Aura灯效控制软件，将灯效设置为单色呼吸、多色循环或者随音乐、温度等变化的多种模式。。

总结：这款显卡在相对更低的价格下提供了比较好的游戏性能，基本可以满足主流玩家的使用需求，而且新架构和新制程GPU的使用体验与上一代A卡有了很大的区别，更符合现在的软硬件环境。P

感受显卡新时代
雷神ST Pro笔记本电脑

■青岚



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★★

性价比：★★★★☆

◆雷神（ThunderRobot）◆已上市◆8999元◆附件：电源及连线、使用指南、质保证书等◆推荐：喜欢金属感、追求个性和美观的中高端玩家，高端影音娱乐用户◆咨询电话：网络支持◆相似产品：神舟战神Z7-SP7、微星GP62MVR等

雷神小钢炮ST系列的第一款产品ST-R1是一款性价比非常出色、配置相当平衡的国产游戏本精品，我们也进行过相关介绍。随着新一代显卡的上市，雷神在这一系列中也引入了最新的NVIDIA GeForce GTX 1060显卡，并升级了部分配置，为用户提供了更强大的ST Pro游戏笔记本电脑。





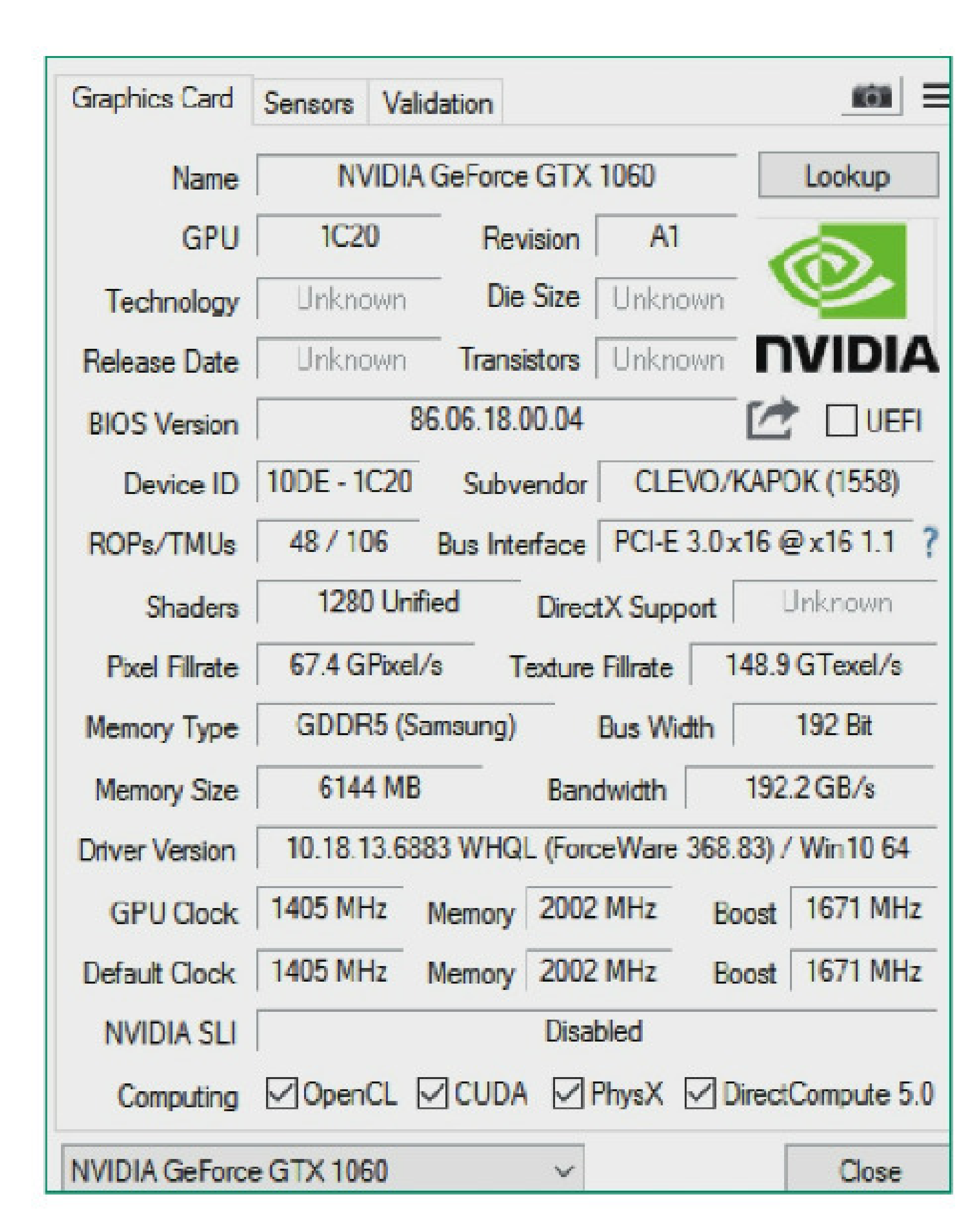
雷神ST Pro是一款15.6英寸产品，其外形与14英寸的小钢炮ST-R1相似，采用金属壳体，内外壳体都采用了大量棱线、折线等设计，显得相当硬朗而又具有未来科技感。其屏幕顶置200万像素摄像头。其扬声器布置方式比较特殊，位于键盘面顶端，且带有一定仰角，直接指向使用者头部的方向，它采用带有小键盘的全按键键盘，带有多彩背光，有多种亮度和色彩方案可选



雷神ST Pro的外部接口全部为高速、多功能的“现代”接口，如USB 3.0/3.1 Type-C接口、HDMI、mini DisplayPort等，其新版本的多媒体视频接口更是为VR设备做好了准备



样品配置	
处理器	英特尔酷睿i7-6700HQ@2.6GHz（最高睿频3.5GHz）
内存	双通道16GB DDR4-2133
硬盘	512GB SSD
显卡	NVIDIA GeForce GTX 1060（6GB显存）+英特尔HD 530核芯显卡
光驱	无
显示屏	15英寸，2560×1440
摄像头	200万像素前置摄像头
无线连接	802.11ac、蓝牙4.0
接口	USB 3.0×2，USB 3.1 Type-C×2，HDMI、mini DP×2、耳机麦克风接口、S/PDIF接口、多合一读卡器等
操控	全尺寸RGB背光键盘+多点触控板
重量	2.73kg，旅行重量3.75kg（含电源、充电线）
尺寸	385mm×271mm×25.8mm
操作系统	Windows 10



由于新一代GPU采用了先进制程，发热量和功率都较低，所以不再推出笔记本电脑的专用型号，ST Pro内置的GTX 1060显卡除了频率比台式机版本降低100MHz外，几乎没有任何变化，这也使其性能相当出色



从底部可以看出，这款笔记本采用了三风扇设计，同时底部开有大量散热、进风口，可以明显提升散热能力。从底部的散热孔看到它预留的硬盘及内存位置，可以自行添加SATA接口笔记本硬盘、M.2接口SSD，以及一对DDR4内存，不过其底部盖板采用整块设计，升级维护时需要整个开启

项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	4044
	CREATIVE	4922
	WORK	4996
3DMark	Fire Strike	9315
	Fire Strike Extreme	4951
	Fire Strike Ultra	2610
	Time Spy	3538
VRMark	Orange Room	5523
SteamVR	Performance	6.5
CINEBENCH R15	OpenGL	111.43fps
	CPU	678cb
Unigine天堂4.0	1920×1080，最高画质，最高曲面细分，8×AA	54.7fps
Unigine山谷1.0	1920×1080，最高画质，8×AA	56.3fps
奇点灰烬（DX11）	1920×1080，Extreme画质	38.6fps
	1920×1080，Crazy画质	31.3fps
奇点灰烬（DX12）	1920×1080，Extreme画质	38.0fps
	1920×1080，Crazy画质	28.8fps
彩虹六号：围攻	1920×1080，Ultra画质	101.9fps
古墓丽影：崛起（DX11）	1920×1080，最高画质	84.72fps
古墓丽影：崛起（DX12）	1920×1080，最高画质	75.81fps
MediaCoder（Intel GPU加速）	转码速率	21.5×
	压缩比例	1.2:1
Fritz Chess	8线程	12426千步/秒
Furmark	稳定性测试，最高温度	64℃

新的10系列显卡让雷神ST Pro拥有了非常强大的3D游戏性能，在适合其屏幕的全高清分辨率下，可以很流畅地以最高画质运行所有高端游戏，用户也可以选择开启全屏抗锯齿来进一步提升画面质量，或者外接2K甚至4K分辨率的高端显示器，也可以比较流畅地玩VR游戏。在高负载情况下，ST Pro的散热噪声比较明显，不过温度上升并不明显，在21℃的室温下，其左侧风扇甚至一直没有启动，周边温度最高只有32℃，右侧出风口排出的热风为32℃，周边仅有25℃。在以75%亮度和音量播放720p视频时，其续航时间可达4.5～5小时。

总结： 雷神ST Pro性能非常强大、性价比出色，是相当个性化的游戏型笔记本电脑，而且还有配置大容量高性能SSD、多个内置扩展位、RGB键盘背光、先进的接口等优势，不过在电脑自身体型、重量控制地比较好的情况下，外置电源显得过重，使整套系统的重量接近一些17英寸笔记本电脑，用户旅行携带时有些过于沉重。P

华丽炫光轻松掌控
罗技G403、G102游戏鼠标

■ 魔之左手

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆罗技（Logitech）◆已上市◆799元（G403无线版）/449元（G403有线版）/169元（G102）◆附件：USB连线、无线接收器及容纳装置（G403无线版）/说明书、质保证书等◆推荐：中端玩家、电竞选手、高端办公用户◆咨询电话：无（网络支持）◆相似产品：罗技G900、G502，其他品牌主流价位炫光电竞鼠标

具有革命性改变的G900鼠标，只是罗技新一代G系列游戏鼠标的开端。2016年下半年，罗技推出了新一代G系列鼠标中面向主流市场的产品——PRODIGY（天才）系列，包括G403和G102两个型号及若干衍生版本，在它们的身上都明显带有G900的“影子”。相对于G900来说，这些面向主流市场的游戏鼠标价格更便宜，结构似乎也要简单得多，它们的使用感受究竟如何？是否能够成为罗技游戏外设在主流市场的新一代主力产品呢？





↑G403的外形与尺寸都和G900很相似，不过采用了一体式顶壳，去除了G900的棱角和凹陷等设计，因此显得更“乖”一些。G403有两个版本，其中无线版（Wireless）的设计和G900更为相似，在使用无线模式时可提供和有线模式一样的1000次/秒的刷新速度



→G403的底面除了前后大型滑垫外，光学窗口周围也有环绕式滑垫，可以保障更好的光线探测角度。其尾部还设置有砝码调节仓，虽然只能使用10g的砝码，但因为鼠标重量只有105g，且砝码位置比较偏离中心，所以手感的轻重差别还是比较明显的





↑→G403支持5种自定义速率，6个按键均可进行自定义。它还支持罗技外设灯效同步、灯效亮度和频率调节，标识和滚轮键灯效可分别开关，在使用最高亮度时的无线使用时间约28小时，关闭灯光可让续航时间延长1/4左右。在长时间不使用时，G403无线版会自动关机休眠以节约电力，并且在感受到移动时瞬间激活，完全不会影响使用





↑G403无线版的线缆不仅能和鼠标相连，也可通过转接器与其无线信号接收器连接，将接收器延伸放置于更靠近鼠标，没有大型障碍物的位置，减少鼠标无线信号的损失及带来的动作延迟

←G403可进行表面适应调试，更精确地适应不同使用表面材质和状况，保证分辨率等指标的一致性，这样在不同地点使用鼠标时，无须花时间去适应鼠标在不同平面使用的差异



G102看起来更像是G403的缩小版，重量更降至85g左右。它提供了黑白两种颜色，不仅更显个性化，而且很适合搭档或情侣一起打游戏使用



G102底部滑垫采用了比较传统的4点式，不过保留了光学传感器窗口的环绕滑垫





G102同样有5个速度档，最大灵敏度为600DPI，它支持灯效同步和自定义，Logo和尾部的两处灯光不能分别开关，另外它取消了表面适应调试功能

从实际使用体验来看，G403的性能与G900几乎完全一样，无线版更让玩家可以摆脱束缚，自由地发挥。其实相对于拥有大量按键并且可以扩展的G900来说，G403的功能和按键数等对普通玩家来说还更简单易用一些。与G900一样，G403的无线模式在性能上与有线模式完全没有差别，而且相信大部分玩家都会很快习惯并喜爱上这种模式，不愿意再回到总感觉被拉扯束缚的有线使用方式或其他有线鼠标了。

G102采用新型光学传感器，同样可达到1000次/秒的刷新速度，不过最高灵敏度只有6000DPI（每英寸点数），低于G403和G900的12 000DPI。其实使用4000DPI灵敏度时，鼠标就可以在移动一英寸（2.54cm）的情况下让指针移动4000点，相当于横跨整个4K屏，而更高的灵敏度就只有在某些极端特殊的情况，如使用超大分辨率屏幕时才能用得到，所以对一般用户而言，6000DPI的分辨率已经足够。此外G102还采用了没有尼龙编织外层的连接线等降低成本的措施，但可编程按键数和位置与G403基本相同。实际使用时，G102的手感更轻巧，主按键力度则更小，反应速度、精确度、稳定度等指标则与G403差别不大。

总结：性能不打折扣但更廉价的新一代主流罗技G系列游戏鼠标，让用户能够更轻松地购买、轻松使用，并且轻松掌控最喜爱的游戏，将成为罗技在主流市场的主力军，满足罗技鼠标爱好者和玩家的需求，并且在某些方面取得对竞争对手的优势。

点亮新时代
戴尔U2417H、D3217H显示器

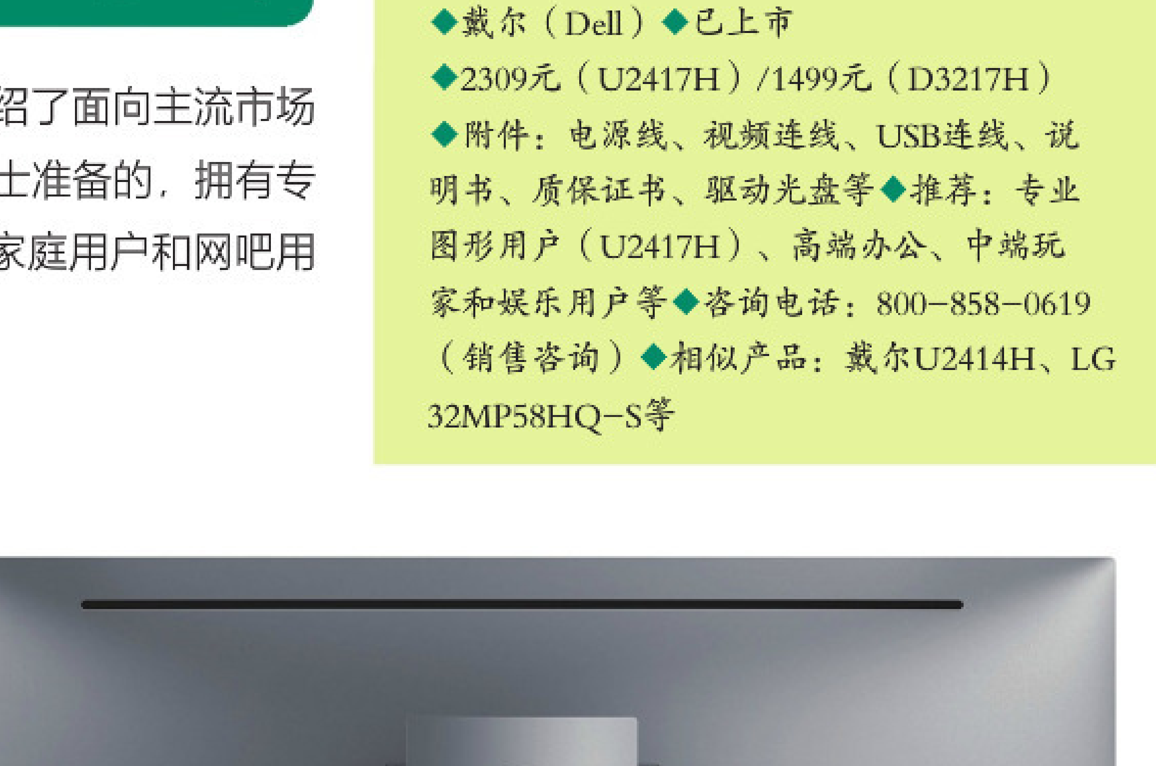
■ 魔之左手

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

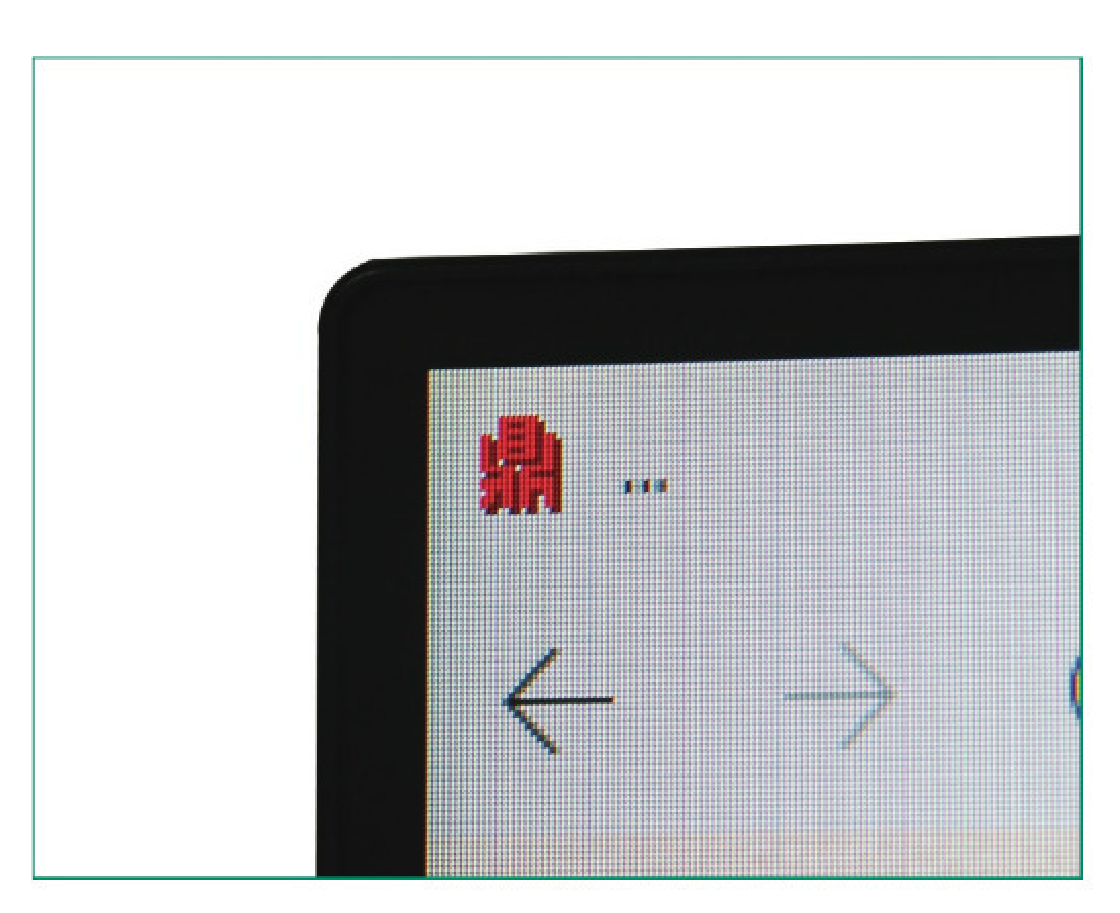
◆戴尔（Dell）◆已上市
◆2309元（U2417H）/1499元（D3217H）
◆附件：电源线、视频连线、USB连线、说明书、质保证书、驱动光盘等◆推荐：专业图形用户（U2417H）、高端办公、中端玩家和娱乐用户等◆咨询电话：800-858-0619（销售咨询）◆相似产品：戴尔U2414H、LG 32MP58HQ-S等

近期戴尔对旗下多数系列和尺寸的显示器进行了更新，上一期我们介绍了面向主流市场的P2417H。在本期我们要介绍两款更有特色的产品，一款是为高端应用人士准备的，拥有专业级显示能力的UltraSharp系列产品U2417H，另一款则是面向低端入门/家庭用户和网吧用户，提供了超大屏幕的显示器D3217H。





作为高端型号，UltraSharp系列显示器的颜值一直非常出色，我们的样品为U2417H，它采用23.8英寸全高清分辨率IPS面板，戴尔的“标准”支架使其具有升降、俯仰、左右旋转和屏幕旋转功能。近期戴尔官网1729元的优惠活动，更让它的性价比变得非常突出



U2417H的上、左、右边框都仅有2mm左右，即使加上屏幕的黑边部分，也仅有5mm左右，和Windows窗口栏的宽度类似；下边框则略宽一些，含屏幕黑边部分为8mm左右，都远小于常见显示器的边框宽度，使其体型更轻巧，视野则更宽广，且组成多显示器系统后的“接缝”较窄





U2417H仅支持新型多媒体视频接口，带有一个HDMI接口、一个mini DisplayPort和一个标准DisplayPort接口，另外还提供了一个DisplayPort输出接口和音频输出接口。另外它还带有USB 3.0集线器功能，在后部接口部分和左侧面分别提供了两个输出接口







本次测试戴尔提供了一个悬臂式支架，能让U2417H获得更多的运动自由度，例如屏幕可双向90°旋转而不是标准支架的单向旋转。此支架的盖板采用磁性触点连接，很容易掀开，内部带有连线导槽，可让桌面更整洁，也可避免转动显示器时拉扯线缆





D3217H是戴尔新一代显示器中另一个吸引人的产品，其外形风格与大部分戴尔显示器的满满商务范不同，白色壳体和框式支架等家电化的设计让它更亲民，32英寸的全高清IPS面板则提供了巨大的可视面积、良好的色彩表现和几乎全向的可视角度



追求性价比的D3217H仅提供了VGA与DVI接口，没有多媒体接口和内置音箱，这可以进一步降低成本，同时更符合其典型应用环境的实际情况，例如办公室不准观看电影、网吧不能使用音箱等

U2417H的色彩数达到了99%的sRGB覆盖率，而且拥有出色的色彩精准度，ΔE值小于2，完全可满足专业影像用户的需求，D3217H虽然价格定位略低，但也拥有84%的sRGB覆盖率，完全可满足游戏、娱乐、办公和一般图形处理的需求。

在实际使用中，我们采用75%亮度和对比度进行体验，这两款产品的色彩柔和，过渡自然。由于使用的IPS屏幕视角达到178°，所以D3217H这样的超大屏幕显示器在实际使用时边角的图像亮度和色彩看起来不会有任何变化。IPS面板的响应速度并不高，但8ms的灰度响应时间，对于一般游戏和影音播放已经足够，在游戏和播放电影时没有可察觉的拖影。

D3217H并没有追求超高分辨率，而是使用了标准的1920×1080分辨率，相对于类似尺寸的超高清分辨率显示器，其画面精细度和细节显示能力稍逊一些，但并不会感觉到显示粗糙。它以100%字体大小显示时能获得很舒适的观看体验，而且相对于常常采用125%~150%字体尺寸的全高清分辨率24~27英寸显示器，其常见使用场景的显示能力，如桌面图标数量、网页显示区域等，实际都是有所提升的。另外对于其面向的用户来说，PC主机的能力比较有限，也难以满足超高清分辨率下的游戏、图像需求，因此仅需要较好的全高清显示能力。

总结：戴尔的新一代显示器不仅要覆盖显示器的传统市场，而且满足甚至引领了一些显示器市场的新要求和新趋势，如IPS屏幕的普及、窄边与多显示器系统的需求、显示器外形的美观和个性化、低端市场大屏化、家庭IT产品家电化等。

时尚运动范
FIIL Carat蓝牙耳机

■青岚

基本确定了在数码爱好者中的地位后，FIIL智能耳机又开始了针对不同用户的扩展，最近发布的FIIL Carat就是一款面向运动爱好者的智能蓝牙耳机。作为新晋的耳机和智能穿戴设备厂商，FIIL带给我们的运动耳机会有怎样不同的体验呢？



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆FIIL（峰范科技）◆已上市◆499元
◆附件：备用耳塞耳挂等附件、充电线、携带包等◆推荐：喜爱运动，追求更自由地使用和较好音质的用户◆咨询电话：400-850-7997（客服电话）◆相似产品：捷波朗扩驰运动耳机、其他品牌蓝牙运动耳机

FIIL Carat的外形比较奇特，耳塞外壳为带有凸起的六角形，与其“克拉（钻石重量单位）”的名称相呼应。它有两种色彩，黑色神秘而热情，嫩绿则活泼而靓丽

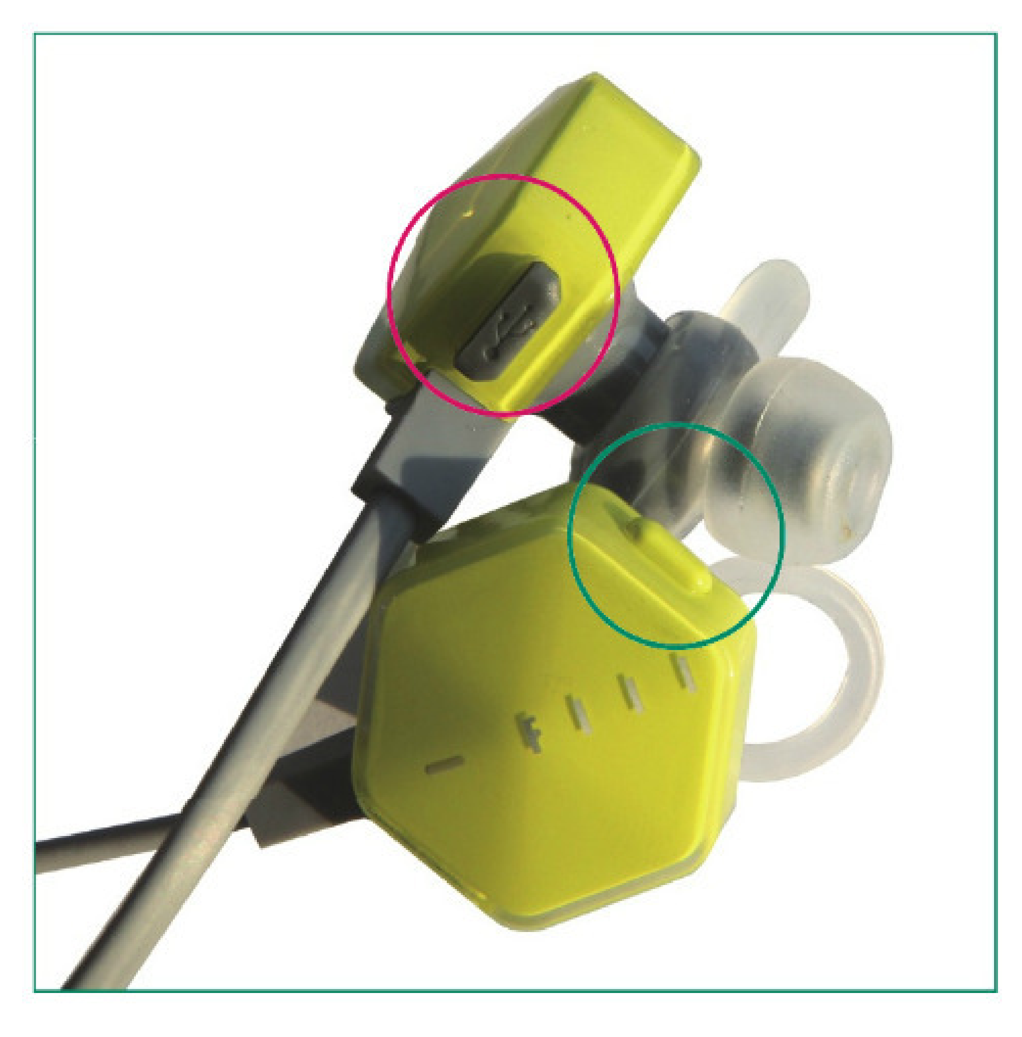
FIIL Carat的入耳部分带有两层耳胶，并带有耳翼，塞入耳孔内略微旋转，就可以佩戴得很稳固，与一般的耳胶+耳翼组合相比，运动时更不易脱出。两层软垫采用的材质也被用于儿童奶嘴的制造，因此触感舒适，同时非常安全



↑两个耳塞的侧面带有磁吸装置，吸附后能够作为“项链”佩戴，此时色彩鲜艳的耳塞部分更像是项链上的饰品。吸附操作也是一种控制方式，可以断开蓝牙连接、暂停音乐播放并持续计步；将吸附的耳塞分开时会自动重新连接蓝牙并继续播放音乐，来电状态下分开耳机则可自动接通电话



→FIIL Carat的两个耳塞间采用很粗的连线，线控及其上的按键都比较粗大，通过触摸就能很容易地识别和使用。其音量调节独立于数码设备，配合数码设备音量调节，可以获得更广的音量调节范围。在线控背面是效果不错的麦克风开口，通话质量与耳挂式蓝牙耳机基本没有区别



FIIL Carat的左侧耳塞的侧面上部带有运动按键（绿圈处），主要用于控制和播放运动数据，而右侧耳塞侧面底部的Micro USB充电口带有橡胶塞（红圈处），可以提升防水防尘能力，其防护能力等级达到IP65，可以很好地防止沙尘，并可在较大的雨中安全工作



FIIL Carat提供了便携袋和多种附件，包括多套耳胶以适应不同耳型的用户，耳挂则进一步增强了佩戴稳固性，束线块可以调节线缆长度以适应不同粗细的颈部和头型，其中甚至还包括了一个备用的充电接口橡胶塞

FIIL Carat基本型提供了计步功能，还将推出能监测心跳的高端型号。通过Fiil+应用不仅能统计步数，而且能够和很多运动App一样计算和管理运动数据。在Fiil+中可以了解和管理FIIL Carat的电量、音效、声场、灯效等，而且在任意界面都可以直接下拉观看操作说明，对用户非常友好。其中FIIL SDS（Speed-Dependent-Sound智能律动）技术，会在运动状态下根据步频等数据增强音乐的低频动感，并改变律动呼吸灯光效

从实际使用体验看，FIIL Carat佩戴牢固而舒适，虽然没有主动降噪效果，但双层耳胶的隔音效果还是相当不错的，且在运动时完全没有线缆碰撞的“听诊器效应”，加上FIIL SDS的配合，以及仅有19g的重量，使其特别适合在室外活动，特别是运动锻炼时使用。其智能化设计比较出色，例如在开机、连接蓝牙、电量过低时都会有信息提示，另外操作运动按键或运动量达标时，也会有语音报告。

Carat也继承了FIIL家族出色的音质，尽管发声单元直径有限，但入耳佩戴方式、低频泄音孔和声学蓝牙4.2搭配Apt-X无损压缩技术等使其在中频上的表现出色，其低音和高音的震撼度和刺激性不及大口径单元耳机，但完全可以满足高码率数码音乐播放的需求。

作为FIIL的第一款运动型耳机，Carat也有一些小瑕疵，例如充电口橡胶塞未与主体连接，且相当细小，很容易丢失；耳塞侧面的磁性较低，吸附不够牢固，容易脱开进行蓝牙连接，不仅增加耗电，而且在用户不知情的情况下改为使用蓝牙模式铃声和通话方式，可能造成一些麻烦。

总结： FIIL Carat是一款综合表现相当不错的运动型耳机，有很多相当巧妙的设计，而且比大部分同价位产品的功能更全面。

突破极限
希捷新睿品5TB移动硬盘

■ 魔之左手

虽然轻薄时尚型移动存储设备总是最吸引人的目光，但对用户来说，移动存储设备的速度和容量同样是最重要的指标，而同时具备优秀的便携性、容量和速度的产品，更是厂商和用户都在追求的目标。在2.5英寸移动硬盘市场上，4TB容量在很长时间内都是难以逾越的高峰，不过新一代笔记本硬盘技术的提升，希捷新睿品（Backup Plus）5TB移动硬盘终于将这一纪录改写。

intel　Tt　HYPERX　技嘉金牌主板　SEAGATE　大软评测联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆希捷（Seagate）◆已上市◆1699元
◆附件：USB连线、说明书、质保证书等
◆推荐：需要超大容量数据存储能力，同时对便携性和性能有较高要求的用户◆咨询电话：网络支持◆相似产品：希捷新睿品、西数New My Passport等系列4TB移动硬盘



新睿品5TB硬盘与同系列其他产品类似，采用拉丝金属顶壳和塑料底部的组合，底部被设计为一个巨大的希捷新Logo造型。它使用USB 3.0接口，有多种色彩可选。它是新睿品系列中的Portable型产品，其厚度为20.5mm，重量为231g，在轻薄程度上不及Slim和Ultra Slim，但比追求最高性能的Fast系列要薄一些，且轻得多

我们在测试中采用技嘉Z170X-Gaming 3主板的原配USB 3.0接口，系统硬盘和实际拷贝测试采用希捷600固态硬盘，配置Intel酷睿i7-6700K处理器和金士顿HyperX Savage DDR4内存，使用Windows 10操作系统，安装最新的相应驱动。新睿品移动硬盘在格式化后的Windows识别容量为4.54TB，在软件测试中，其最高读写速度分别为132.7MB/s和118.6MB/s，在实际游戏目录拷贝测试中，读写速度均为125MB/s左右。

这款移动硬盘的运行振动和噪声都很低，其顶部金属盖拥有很好的散热能力，长时间使用后表面也只是温温的而已。除了为用户提供自身巨大容量和出色速度之外，这款移动硬盘还附赠两年的200GB OneDrive云盘使用权，还可自行选装Dashboard自动备份软件以及Lyve照片同步软件。

总结： 这款产品巨大的容量在2.5英寸移动硬盘中目前无人可敌，且便携性相当不错，很适合特别追求高容量的用户。这款容量性价比高于自家的主流1TB～2TB产品，但和自家的同代4TB移动硬盘相比要稍差一些，如果不是单纯追求最高容量，大家也可以考虑传输速度等指标类似的希捷新睿翼或新睿品4TB型号。

趣味十足
Parrot新一代迷你无人机

■青岚

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

◆Parrot（派诺特）◆已上市◆798元（Mambo）/948元（Swing）◆附件：遥控器和备用螺旋桨（Swing）、BB弹、加农炮、机械爪（Mambo）、电池、充电线、说明书、个性贴纸等◆推荐：遥控飞机爱好者、节日礼物买家、10岁以上孩子的家长◆咨询电话：400-882-0069（支持热线）◆相似产品：内地暂无

结合了新型传感器，并且能连接手机、平板电脑的新型数码无人机，趣味性已经远非当年的遥控飞机可比。除了更简单、智能，而且更强大的飞行与操控能力外，新一代无人机的应用能力也大幅提升，其中最典型的当然就是目前特别受关注的摄影无人机，而在飞行/游戏乐趣性方面，Parrot的最新迷你无人机产品也作出了尝试。



Parrot新一代迷你无人机有两个产品，Mambo（曼波）带有两种附件，增加了娱乐方式；Swing（速影）则可进行垂直起降和高速平飞，搭配遥控器可获得更刺激的高速飞行体验



↑Mambo的主体外形与Parrot典型的迷你无人机（miniDrone）系列产品类似，在细节上有了一定改进，如采用了更轻便但有效的可拆卸式螺旋桨保护架、前脸更加立体，LED灯更大更亮、顶部标准乐高接口中包括4个电气触点、电源开关更容易使用等





←Mambo附赠的机械爪重量8g，最大开启角度90度，其标准承重为4g，而实际测试中可抓取和携带10g的砝码（重量大约相当于两块方糖）正常飞行，只是起飞时姿态略微前倾，且在空中投放物品后可以瞬间恢复平衡。由于其主体（含电池和防撞支架）仅有68g，所以机械爪虽然可以抓牢20g甚至更重的物体，但会造成机体明显失衡，起飞后快速冲向前方而无法爬升

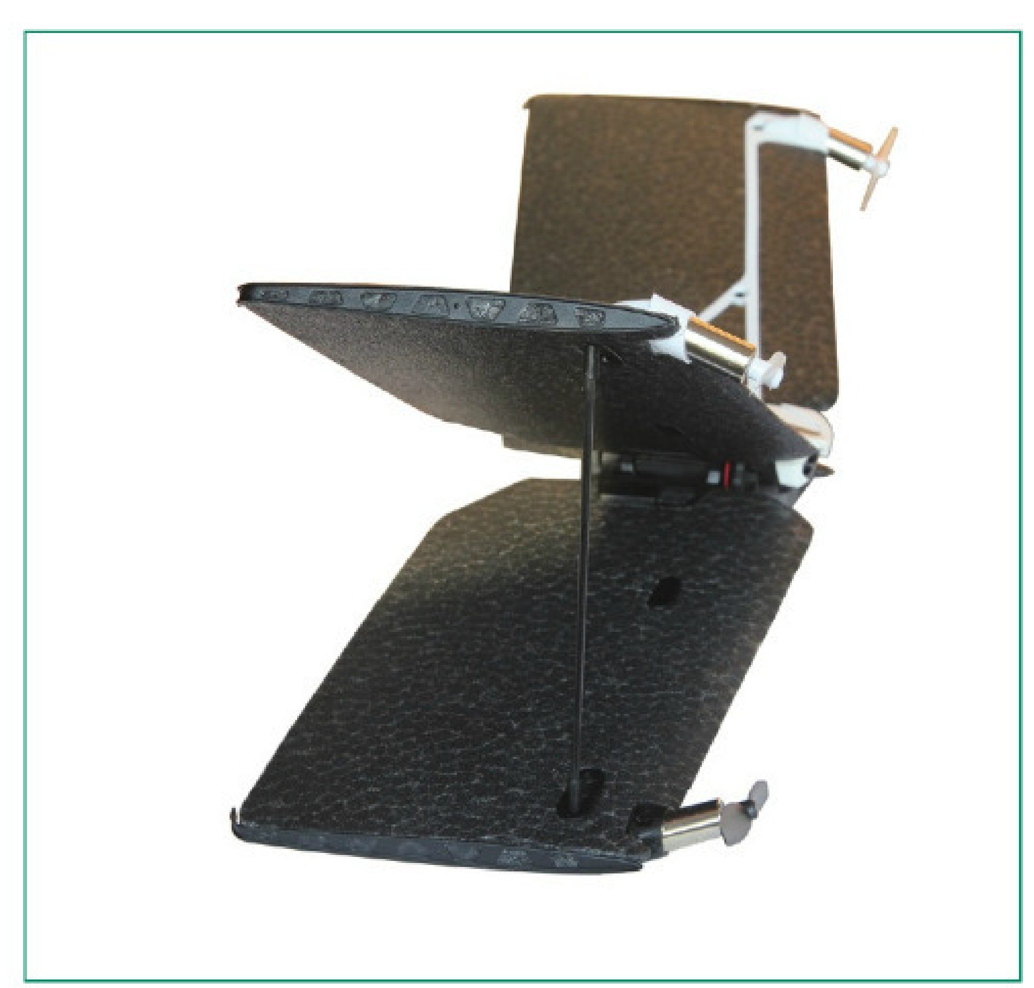


↑Mambo还附赠了一个带有乐高插座和夹子结构的金属块，可以用来安装承载一些特殊物品，同时这个金属块也可以安装到Mambo顶部的乐高接口上，用夹子结构携带名片等物品

←Mambo附赠的顶置“加农炮”与机械爪不能同时安装使用，它发射标准BB弹，弹夹容量为6颗，含子弹总重为10g。“加农炮”采用齿轮拨动金属条弹射方式，发出的子弹能量较小，射程只有2m，无法穿透餐巾纸，对人体很安全



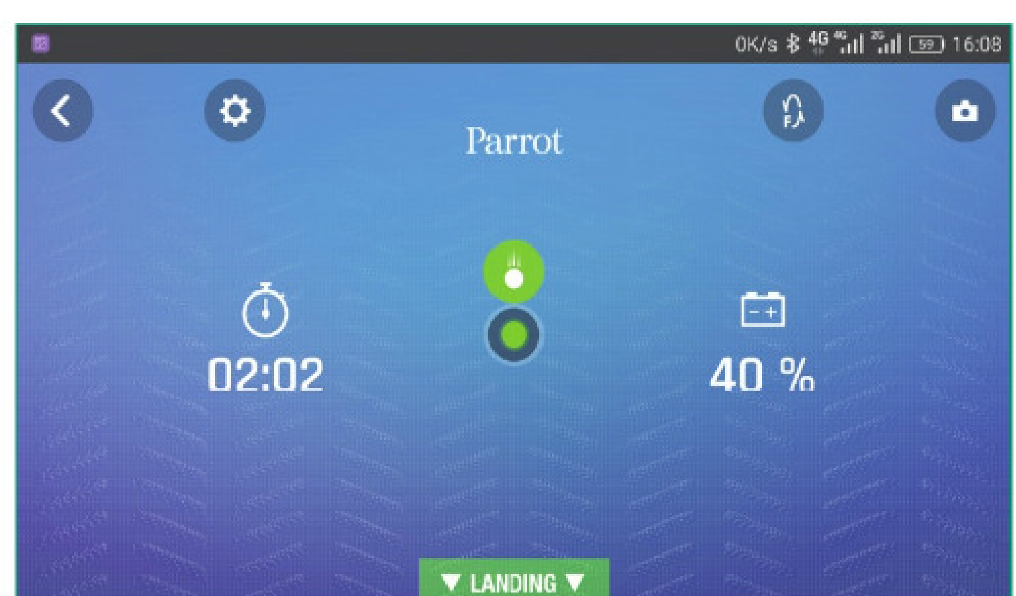
↑Swing的设计非常特殊，其主体部分与Mambo类似，但支架被X型泡沫塑料机翼代替，螺旋桨方向指向前方而非上方，超声波传感器和摄像头位于尾部，用于在垂直起降时进行高度、位置探测。

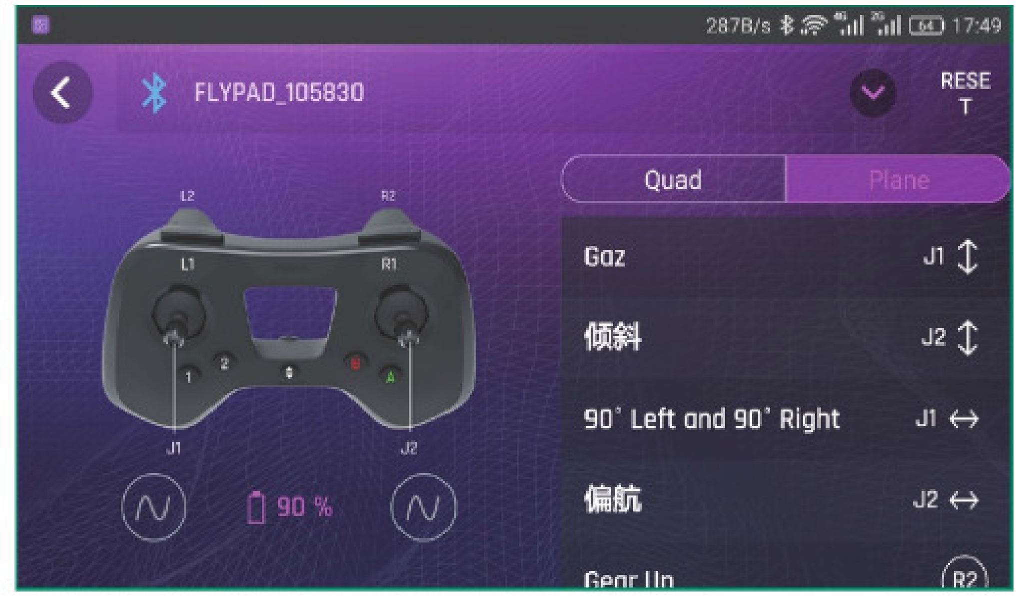


Swing在固定翼状态可进行U形转、侧翻、回旋等特技动作飞行，这些动作的幅度、速度等都高于传统布局旋桨方式的无人机，不仅优美，而且相当刺激，其4台电动机带有一定的内倾角，如果不慎以水平方式落地，也可以避免电动机直接擦地造成损伤

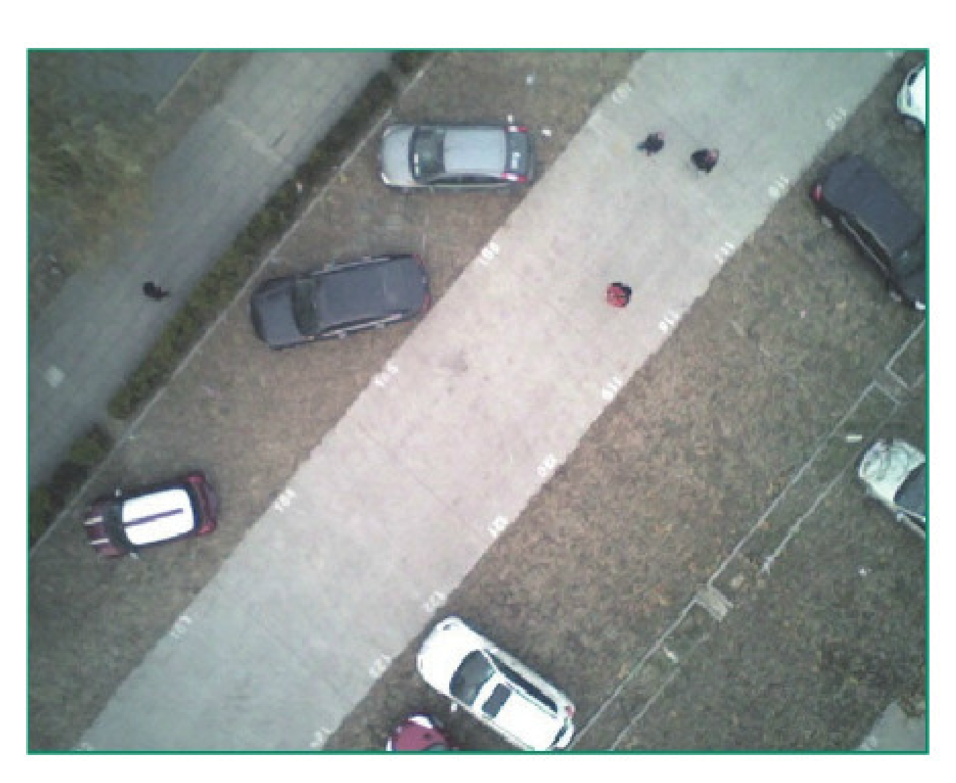


高速飞行的Swing对蓝牙遥控距离以及操控能力提出了更高的要求，因此附赠了一台Parrot Flypad手柄（独立售价278元），可将蓝牙连接距离提升至60米，这样才能驾驭速度可达30Km/h的Swing。它带有手机支架，可安装最大5.5英寸的手机，通过蓝牙无线技术与手机连接，续航时间可达6小时





Parrot新一代遥控软件也出现了重大变化，将Bebop 2等智能无人机与迷你无人机的App分开，迷你无人机的操控App为FreeFlight mini。FreeFlight mini的界面和操控方式与前一代产品的FreeFlight 3遥控软件类似，而功能更强大，它可以直接识别Mambo的附件并开启相应的操控功能，同时关闭特技飞行能力；可以识别和使用Parrot Flypad手柄；支持Swing的双飞行模式和飞行特技

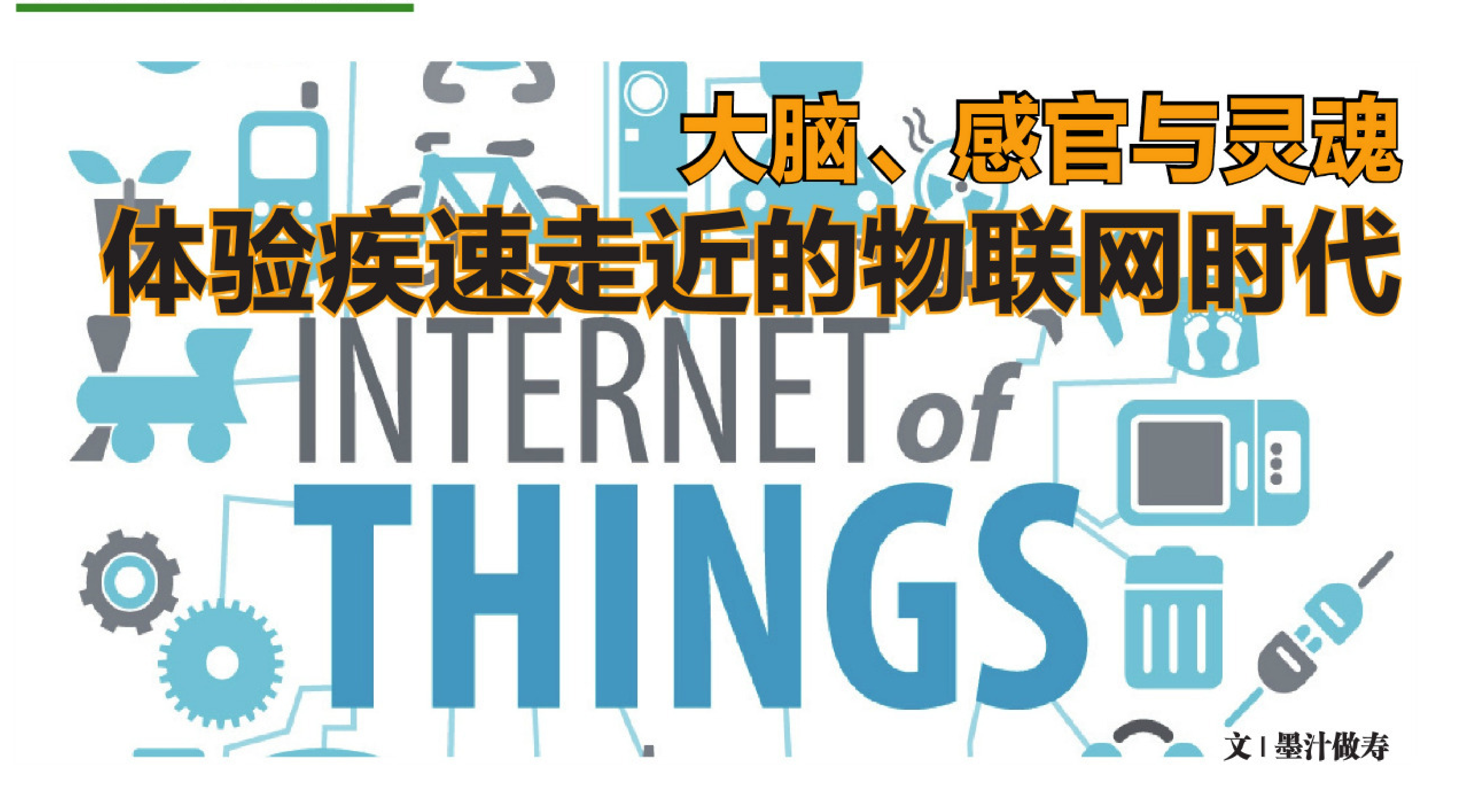


Mambo和Swing的摄像头除了在飞行和悬停时进行地面高精度检测外，也可以进行图片拍摄，其分辨率为640×480（30万像素）。这两款产品均内置300MB闪存，可存储数千张照片。虽然它们无法进行水平拍摄，但从20多米的空中进行俯拍也是相当有趣或者实用的，例如上图，在露天停车场进行俯拍，就可以更准确的找到合适的车位，或者寻找自己的车辆。

Mambo的配套附件使其乐趣大大增加，而且可供电的乐高触点让它扩展性也明显提升，可以安装更多能够遥控操作的附件。另外它可支持新的Parrot Flypad手柄，不仅明显扩大了操控范围，而且操控感更好，例如各个特技动作都可以通过双击手柄上的对应按键直接完成。Mambo仍然使用Parrot迷你无人机的“传统”550mAh电池，仅安装防护架的续航时间为6.5分钟左右，如果使用附件，续航时间会降低至5分钟左右。

Swing的设计和玩法比较特殊，状态切换后飞行方式和操控键定义都会有变化，所以直接使用手机遥控确实有点困难，即使使用Flypad也要经过一段时间的适应，习惯了旋桨飞行模式的小编就多次在固定翼飞行状态时试图让它后退避障，后果当然是直接碰撞掉落，好在它采用轻巧的泡沫塑料机翼及牢固的内置支架结构，比较“抗造”，不易损坏。因为固定翼飞行状态下由机翼而非螺旋桨提供升力，电动机仅需提供向前的动力，耗能较小，所以这款产品73g（含电池）的重量虽然比Mambo略重，但实际续航时间却更长，根据飞行状态不同，使用标配550mAh电池的连续飞行时间可达7~10分钟。

总结：相对于其他无人机，新一代Parrot迷你无人机更专注趣味性，也确实做到了更加易用和有趣，新的Parrot Flypad手柄则提供了更好的操控感。也许是因为用于地面位置探测时需要高刷新率，所以其摄像头分辨率显得较低，希望未来能有所改善。P



大脑、感官与灵魂 体验疾速走近的物联网时代

文 | 墨汁做寿

物联网和人工智能一起，成为近期IT业界最大的热点，它受关注的程度和发展速度甚至已有取代移动互联网的趋势。也许在很多人眼中，物联网还是一种非常科幻的概念，总是让人想起比尔盖茨的智能豪宅，有一种可望而不可及的感觉。其实任何事物都有一个发展的过程，目前物联网虽然没有全面融入我们的生活，但已经在我们身边，特别是围绕着手机等数码移动设备逐渐展开了，那就是大量的穿戴式智能设备和智能家居产品。

其实和PC、手机等产品的兴起有些类似，物联网如果想要更加普及，必然需要将软硬件开发的难度降低，同时不断扩展其应用能力。物联网产品同样由数字化处理元件、输入输出系统和应用软件等部分构成，它们分别构成了物联网产品的大脑、感官和灵魂，就在最近，笔者恰好连续参与到了与这些系统有关的活动中，并且获得了一些有趣的信息和感受。

创建大脑，驱动智能互联

在11月举行的英特尔Web技术媒体沟通会上，英特尔软件与服务事业部展示了英特尔物联网服务融合开发套件（Intel IoT Services Orchestration Layer）。英特尔通过提供开源的物联网服务融合开发套件，帮助创客和开发者在广泛的体验和开发技能上实现创新，因此广受创客和开发者欢迎（图1）。

英特尔为该套件提供了一个基于浏览器的图形编程集成开发环境，开发者只需要通过拖拽控件，无需书写任何代码，就可以创建工作流以及所见即所得的UI界面。该套件会自动发现同一网络下的物联网设备并负责各设备的通信互联，开发者只需关注物联网应用的主逻辑，摆脱了传统开发需要在设备通信花费大量时间的困扰。套件还提供了应用市场，开发者可以快速发布自己的应用或者下载所需的模块。很显然，这一套件让相应的开发更加简化和直观，它也因此被第九届全国大学生软件创新大赛选为主要工具。

英特尔还进行了JavaScript引擎的优化，它是Web的核心语言，在物联网、客户端以及服务器等领域居于发展的关键地位，JavaScript引擎优化技术为包括物联网设备在内的各种平台提供支持，帮助开发者探索更具创新力的解决方案，为用户提供最佳使用体验。英特尔将JavaScript也引入可穿戴设备的领域（图2），通过在英特尔可穿戴





■图1，2：英特尔物联网服务融合开发套件（左）及为英特尔可穿戴设备提供JavaScript开发套件（右），它们都是第九届全国大学生软件创新大赛的主要开发平台



■图3：英特尔公司软件与服务事业部副总裁兼系统技术及优化部门总经理 Michael Greene介绍英特尔在物联网方面的新进展

设备中集成JavaScript运行环境，以及提供一整套开发套件，开发者可以很方便地使用JavaScript编写运行在可穿戴设备中的程序，并很容易的发布自己的作品。这将极大的缩短应用程序的开发和发布流程。

英特尔公司软件与服务事业部副总裁兼系统技术及优化部门总经理Michael Greene表示："创新永远都是进行时，作为跨越无数创新领域的驱动者，英特尔不断探寻新的增长点，将在多个领域持续寻求突破（**图3**）。

年轻而不羁的灵魂，全国大学生软件创新大赛

11月12日到13日，2016年的第九届英特尔杯大学生软件创新大赛终于迎来了最终的决赛和颁奖仪式（**图4**），在本届大赛中，大学生的灵活思想（或者说是巨大脑洞^o^）与英特尔物联网英特尔物联网服务融合开发套件、Edison开发平台的结合，给我们带来了很多的惊喜甚至感动。笔者有幸得到邀请，成为了本届大赛的评委之一，可以近距离接触和了解这些团队，以及这些被年轻团队注入了个性灵魂的作品。

在各大院校的20款决赛作品中，我们看到了6款为弱势群体设计的作品，多个团队还为此专门探访过养老院与残协等机构。在这6款作品中就包括了来自哈尔滨工业大学llife团队（**图5**）的最终获奖作品——"弱视群体生活伴侣"（Eyelife），这款针对弱视群体的头戴式设备采用摄像头对外部场景进行识别，并且实时转换为语音信息，通过耳机报告给用户，例如在散步时可以为用户描绘的前方景色、人物，并且提示线路和危险；在翻开书籍时，帮助用户阅读；甚至可以在孤独烦闷时，为用户构建虚拟社区进行交流。

随着我国进入老龄化社会，老年人应该是弱势群体中人数最多的，所以为老年人设计的作品也最多，达到了3个：包括类似目前的陪伴型产品，辅助老人安全高效积极地管理自己的日常生活，同时能够实现远程监护，使子女能够及时了解老人的状况的"微保姆"（Micro-Nurse）；还有类似智能家庭方案，连接多传感器，将传感、互联和服务结合，适合空巢老人家居生活的"智慧空巢"（SmartNest）；以及专注于防止老年人跌倒的"i-系统"（i-System），它由智能i-鞋垫和移动端i-app构成，以加速度监测、压力监测、GPS、步态识别与诊断技术，实时监测老人行走情况，一旦发生跌倒会向家属发出警报。

另外大学生朋友很显然也发现了弱势群体中最需要帮助的残疾人，即盲人朋友们，所以针对盲人的作品也有两款，而将针对视力障碍的作品全都算上，其实包括前面提到的大奖作品"弱视群体生活伴侣"，这一目标的作品其实也达到了3款。另外两款针对盲人设计的作品也各具特色，"智能盲人导航系统"（Smart Cube）主打出行辅助，分布于头、手、腰、脚的可穿戴设备为盲人提供了全方位的障碍物探测和提醒，App基于云服务针对每个特定的盲人实现了全新的导航方式，两者结合让盲人能够更好地规划线路，同时安全地独立出行；而"盲人助手"（Be You Eyes）则更偏向于帮助盲人完成家居生活，例如家电控制、门口对讲与室内语音导航等功能。

除了以上6款作品外，"安全家居"（Smart Home Security）除了实时监控室内环境、来访人员和火灾、天然气泄露等危险征兆如之外，其实也提供了大量针对老人和孩子的辅助看护功能，也可以算是"半个"



■图4：第九届大学生软件按创新大赛决赛阶段的评委之一，中国工程院院士倪光南



■图5：获得本次大赛特等奖的哈工大"life"团队

针对弱势群体设计的作品。

在其他的学生作品中，目标人群重合的还有数例，而且也代表了物联网发展的典型方向，例如“Flash-Buy超市智能购物”（Flash-Buy）和“智能购物车”（E-CART）都是用物联网思维改造传统的超市购物方式，而且都选择了购物车作为技术实施的平台。当然两个购物车方案既有非常类似的设计，如室内地图和导航、智能快速支付，也各有偏重，如“Flash-Buy超市智能购物”考虑到了称重问题，而“智能购物车”则支持智能跟随，让用户可以完全解放双手，轻松购物。

对精力充沛的学生来说，运动同样是非常重要的生活组成部分，所以我们见到了“台球训练辅助系统”（Training4Fun）、“健身服务无人机”（DronePlus）和“极光舞鞋”（Star Smart shoes）三款作品。“台球综合训练系统”是针对新手击球不准、线路规划不科学等问题而开发的一套训练系统，它具有台球运动路线追踪和击球力度检测能力，通过投射光束进行击打路线的精确指示；“健身服务无人机”的目标是帮助健身者进行拍照和物品运输任务，但却具备了机器学习能力，通过运动追踪算法实现图像处理和目标追踪，通过语音识别技术识别用户指令，“极光舞鞋”是为街舞爱好者甚至艺术家所设计的产品，在街舞鞋边沿嵌入可调控LED灯带，用户通过App为鞋子设计灯光、舞蹈动作和声音的交互效果，由鞋底的9轴动作传感器根据脚部动作，做出相应响应，传感器的信息还可将舞蹈进行3D还原，另外用户还能进行分享，与朋友一起提升技术，交流经验。

面向动植物爱好者的作品同样有两款，虽然选择的是比较偏“静态”的绿植和观赏鱼的养殖，但不仅让养殖更简单更科学，而且增加了不少乐趣。“易生活”（E-LIFE）是一款为家居设计的全自动智能植物生长机，实际上可以构成一个小型温室，使用多种专业传感器实时监控温室内温湿度等环境指标，结合用户反馈获得的最佳养殖方案和闭环控制方式，如碳晶电热膜、制冷通风模组等，使温室内的各项环境指标始终维持在系统提供的最适宜范围内。用户可以通过App远程管理温室，并且进行延时拍摄和分享。“智鱼管家”（Fish Keeper）是一款智能水族箱。同样是通过传感器测量各种水体指标，并且进行相应处理，而且也能够进行数据收集和分析并提供最佳方案，可以拍摄和分享，不过智鱼管家采用外挂装置，可以直接用于升级已有的水族箱，并且计划在最佳方案中引入专家建议，并且为鱼友建立自己的社交圈。

“睡眠管家”（Sleeping Manager）和“知心食客”（iFitDiet）是两款针对健康管理的作品。睡眠管家对智能枕头、指压式血氧计和智能手机进行互联，监测用户睡眠中打鼾分贝，血氧饱和浓度和心率的情况，并控制枕头内的气囊以调整睡姿，减缓病症。用户数据会上传至云平台，可在手机端图形化展示，并在必要时给予就医建议。“知心食客”通过穿戴设备进行身体和运动量检测，相关数据经过云计算处理后推荐最适合的健康饮食，还能综合聚餐好友的实际情况推荐点菜方案。

其余的几款作品关注点比较分散，但也各有特色，这一情况也许更反映了大学生朋友们特别活跃的思想。例如“书吧”（Party of Reader）依靠群智感知、机器学习、室内定位、多传感器融合及大数据云计算等技术，让喜欢读书和借阅的同学可以精确寻找图书。“智能停车场定位系统”（The smart guiding system for pasrking lots）采取的技术和应用方式与“书吧”有些类似，不过目标和市场不同，它是一套停车位管理系统，既能寻找空位进行停车引导，也能反向寻找停放在车场的车辆，解决用户停车难和找车难的问题。

“智能养殖”（Intelligent Cultivation）同时具有养殖场环境监控和市场信息收集能力，可以让用户更好地了解养殖场的情况并进行应对，同时利用市场信息获得更丰厚的利润。“个性化家居定制系统”（Magic Builder）则让用户可以通过手绘方式设计家居三维模型。设计好的模型既可进行3D打印，也可生成开版，制成布绒玩具等产品。但更让人感兴趣的是，学生们自行设计了指套，配合软件进行3D模式下的模型观察和改动。

图6：比较典型的大赛作品，虽然制造粗糙，很多部件有点“东拼西凑”的感觉，但构思相当巧妙，例如智能购物车方案中，将摄像头与手机外接镜头结合使用，以获取更好的图像效果。

尽管本次大学生作品成熟度各有不同（图6），但不可否认的是，大学生软件大赛的作品都明显凝聚着大学生们独特的思想，很多作品看似功能简单，但却使用了相当先进甚至惊人的技术。当然我们也看到，作为缺乏社会经验，商业经验更近乎于零的大学生们，作品中也有很多相当有特色的问题，例如“购物车能根据需要策划最佳线路并导航”，这一设计就是相当“宅”化的设计，似乎每次逛超市都要目不斜视的直奔主题，然后直接付款回家，笔者觉着提出这种设计的同学，可能连泡面都不愿尝试新口味吧（笑）。

笔者还发现一些学生朋友似乎完全没有意识到这些技术的在商业化中的实际意义，例如前面提到过的特等奖作品——“弱视群体生活伴侣”让人吃惊的拥有非常准确的物体识别能力，其实完全可以用于AR（增强现实）系统中，但团队只想到了解决弱势群体的困难；另外“个性化家居定制系统”中特别适合3D、VR操作的指套设计显然更具有商业价值，但却被团队当成了自己作品的附属来介绍。

物联网的智慧感官，艾迈斯半导体（ams）传感器概览

让物联网变得更智慧，就需要终端设备能够主动探查周围信息、监控用户状态，进而借助这些信息进行分析，并自动进行一些





■图7：艾迈斯半导体CEO，Alexander Everke介绍其传感器产品



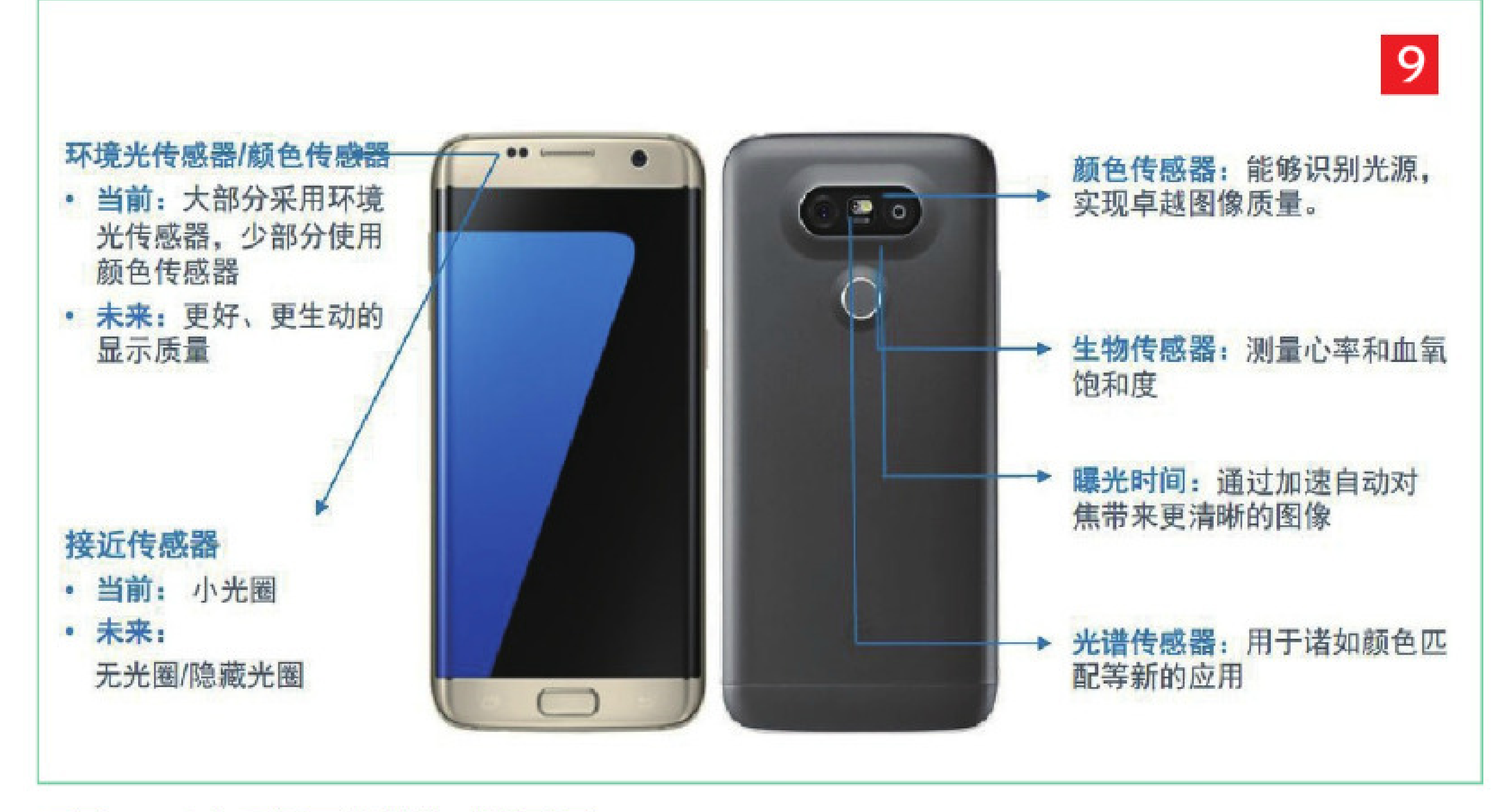
■图8：艾迈斯半导体的晶圆生产线

必要的行动。如果说计算平台是大脑、软件应用是灵魂的话，那么这些能够主动进行信息采集的设备——传感器，就构成了物联网的眼睛、耳朵，甚至是触觉、嗅觉等感官，衔接了人和技术、连接模拟和数字世界。例如在前面所述的大学生软件大赛中，传感器和开发平台、软件应用一样，在每个作品中都是最重要的组成部分之一。

近日，在消费和工业半导体传感器领域都扮演重要角色的厂商艾迈斯半导体（ams）在北京召开了一次媒体见面会，艾迈斯半导体的CEO，Alexander Everke对目前和未来的传感器技术、市场等进行了介绍。根据艾迈斯半导体的产品分布来看，目前消费级市场和工业市场基本各占半壁江山，毕竟所谓的物联网、机器人等概念和产品，其实在工业领域的应用远早于消费市场。按照地域划分的话，东亚地区的销量（并非最终使用量）达到65%，显示出了这一地区工业能力的强大。

对最终用户来说，另一组数据也许更加吸引人，根据预测，到2020年，智能传感器的实际使用量会超过3000亿个，如果按照2020年世界人口达到75亿的预测，平均每个人身边或在生产线上为其服务的智能传感器就会有40个。其实在今天，智能传感器的实际用量也已经超过了大多数人的想象，例如艾迈斯半导体自身近20万片200mm晶圆的制造能力（**图8**）和正在扩展的光学封装生产线，也只能满足一些高端、小批量产品的制造，其大批量成熟产品和我们熟悉的手机处理器、GPU一样需要交由各大半导体代工厂生产。

当然，到2020年，围绕在我们身边的传感器类型也将与现在有明显差别，新一代传感器将进入手机（**图9**）、穿戴设备，或者一些个人、家用物联网设备。以艾迈斯半导体的新型光学和图像传感器为例，它们在传统传感器的基础上加入了光谱传感能力，可以更精确地识别颜色，在消费市场中，它可以用于提升手机拍照效果、精确识别色彩和用于家庭或楼宇智能照明系统；而在专业和工业领域，则可以提供很多更廉价和快捷的应用方案，例如对食品进行快速光谱分析、检测和校准显示屏、印刷和材料比色分析等。在新型传感器的配合下，这些应用也很可能会引入高端消费产品中，并且带来一些消费级应用，例如女士可以利用新型光学和图像传感器准确测试肤色，以便选取最合适的化妆品，或者与网商App联动更准确地进行化妆品选购。



■图9：未来手机可能的传感器配置

环境传感器、温湿度传感器、压力传感器、降噪传感器等产品也将逐渐从专业和工业应用领域更多地走入个人和家庭设备，让我们的生活更舒适安全。大到为家庭和楼宇提供更自动化的环境控制和安全系统，小到为手机或耳机提供高性能低功耗的降噪设计，都将会依赖这些传感器，例如9月刊中介绍的FIIL Diva耳机，其出色的降噪能力和超长的续航时间，就有赖于艾迈斯半导体提供的超低功耗降噪传感器。比较有趣的是，艾迈斯半导体正在努力发展的这些传感器类型，大部分其实也出现在了前文所述的“大学生软件创新大赛”的赛场上，是其中很多作品必需的配置，这应该也很好地说明了物联网的发展方向。

总结

强大的处理系统、灵活的软硬件开发能力，以及优秀而廉价的传感器，这些推进物联网快速发展和普及的必备元素已经来到了我们的面前，相信由这些元素构成的强大物联网时代，也离我们非常近了。P

拒绝高大全，我们还能有什么选择——文档编辑篇

文 | 庐山照紫龙

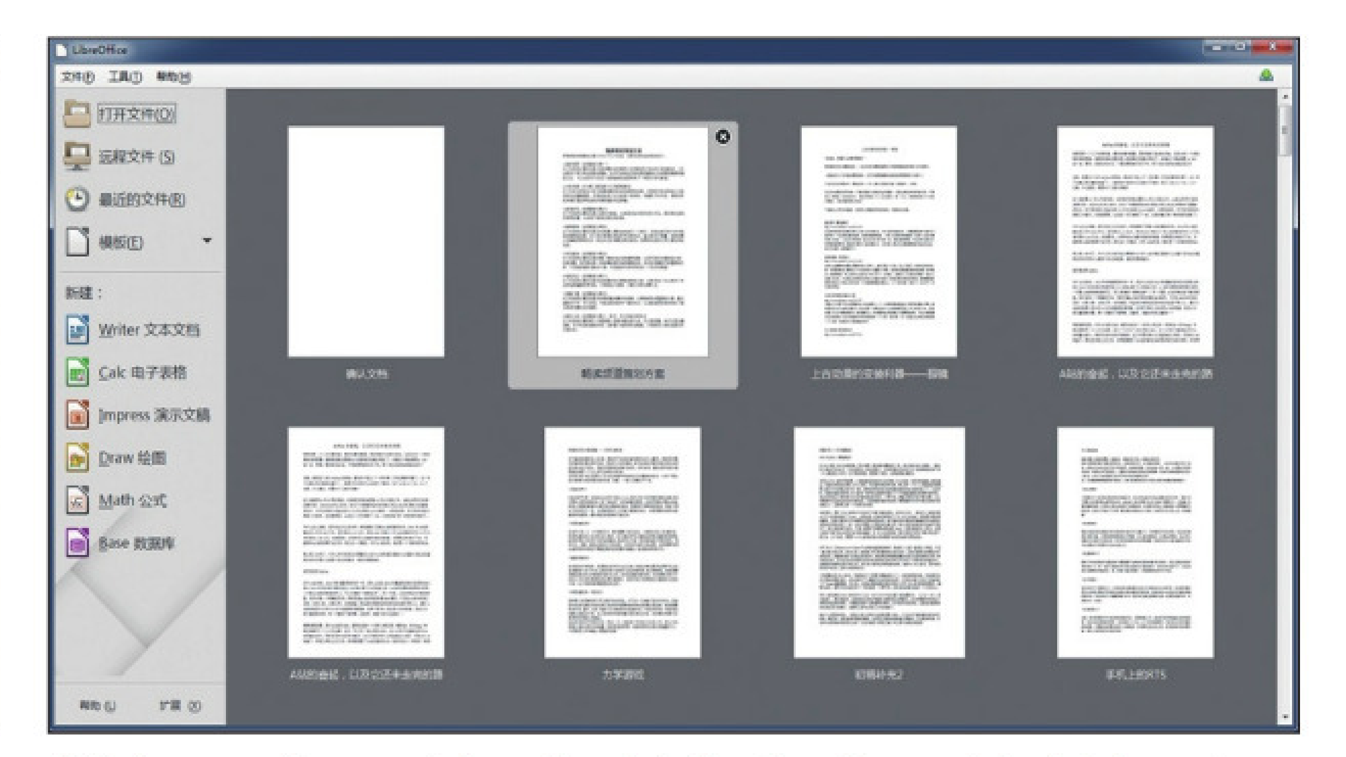
引言：对于很多用户来说，电脑除了上网玩游戏之外，最大的作用就是进行文档编辑了，这也应该是电脑除了娱乐和社交之外的最重要的功能。我个人并不喜欢把文档编辑称为办公，因为我们在日常生活中已经越来越离不开文档编辑了。比如你想写一篇日记或者随想，或者整理一下自己这段时间的收入和支出做一个规划，又或者将自己这些天拍摄的照片做成一个幻灯片图集，变成可执行文档保存下来以后欣赏，也可以为自己的孩子或者父母制作贴心的教程。我们可以利用文档编辑软件让我们的生活更加丰富多彩，而不仅仅是办公这一个作用。在这一方面，LibreOffice可以说是其中的佼佼者。

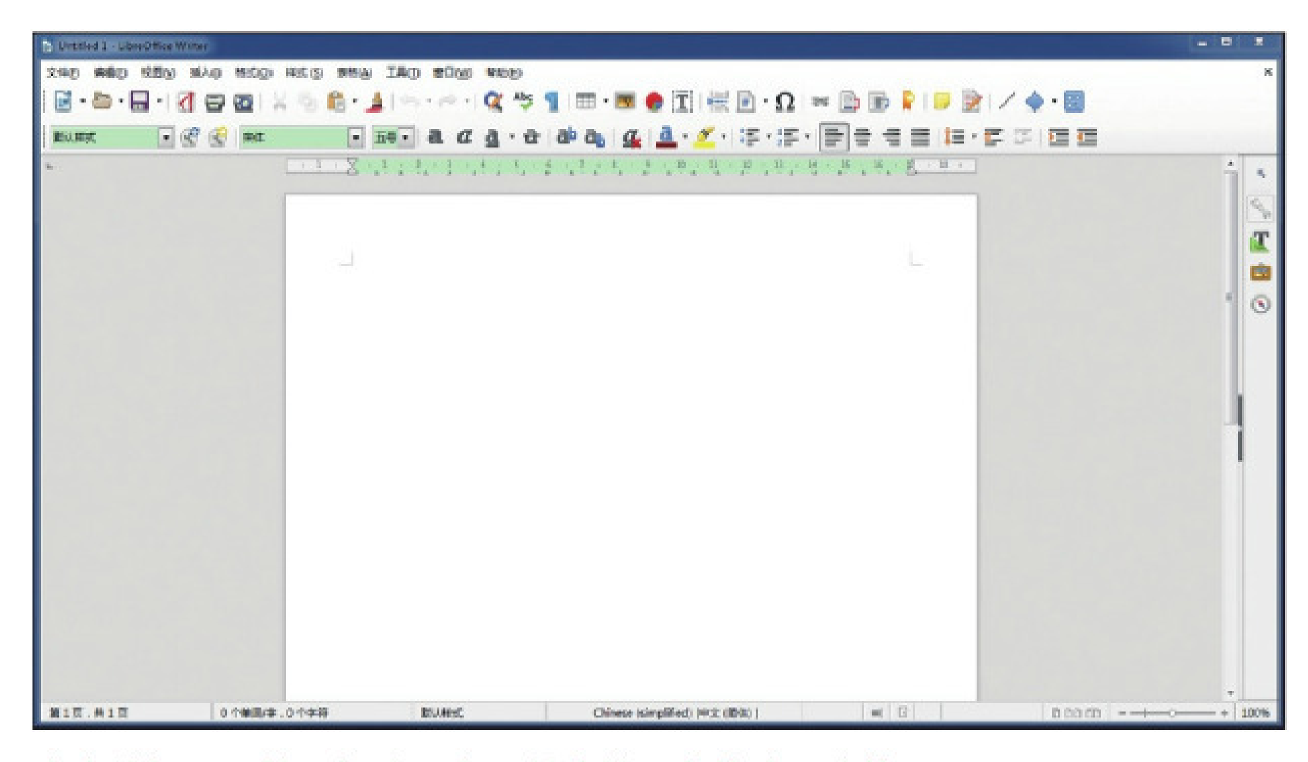


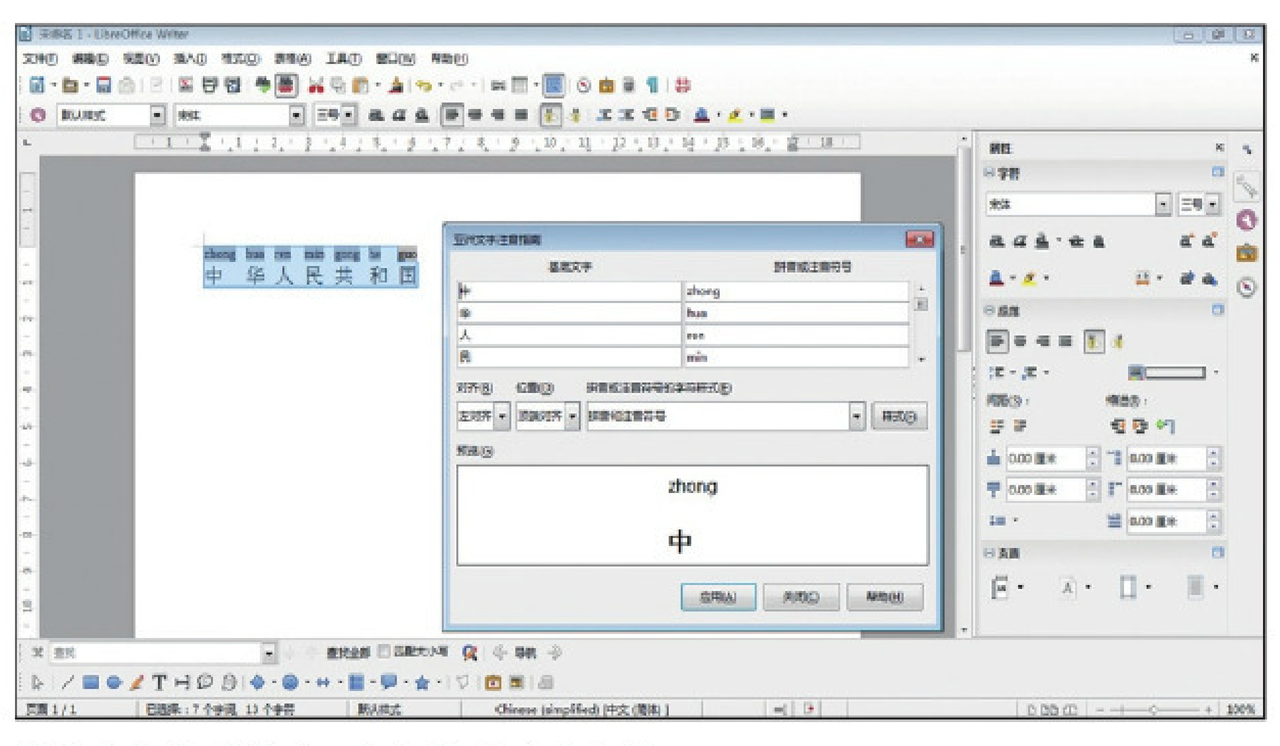
在绝大多数的电脑用户中，一提起文档编辑软件，或者说办公软件，他们首先想到的一定是微软推出的Office。的确Office是一款简单好用的办公软件，但是它略显高昂的价格显然无法让很多用户接受，特别是没有经济来源的广大学生。而在国内备受好评又免费使用的金山办公软件WPS，近年来的广告和推广也是越来越多。所以很多朋友希望能够有一款功能丰富、使用便捷，又完全免费没有广告骚扰的文档编辑软件，满足他们的日常使用需求。这个要求可以说有些苛刻，但是还是有这样一个软件做到了这一点，这个软件就是LibreOffice。



软件主界面的内容简单明了，使用方便


软件主界面可以显示最近打开的所有文档，如果你需要防止别人查看，还是直接打开具体的功能吧


文字编辑界面的图标让用户可以清楚明白的选取功能


软件会有各种辅助用户操作的贴心功能

LibreOffice之所以能满足这些要求，关键的一个原因就是这个软件是自由软件（free software）。自由软件是一种可以不受限制地自由使用、复制、研究、修改和分发的软件。因为软件本身的自由，所以大量软件开发者能够加入到软件的开发更新与维护当中，为软件做出更多的贡献。LibreOffice也是脱胎于之前非常出名的自由软件OpenOffice，只不过OpenOffice由于过于冗余的代码、较慢的执行速度而被用户抛弃。LibreOffice继承了OpenOffice的优点，而在代码上做出了非常不错的优化和调整，从而让文档编辑变得更加简单方便。所以LibreOffice赢得了更多用户的喜爱，也让更多的开发者加入到软件的维护与开发当中。

可能对于很多人来说，要放弃使用多年的Office确是是一个困难的选择。不过你在了解了LibreOffice的相关功能之后，应该会很快喜欢上这款强大的文档编辑软件，那么下面就让我介绍一下这个软件的具体功能。

LibreOffice Writer，文本处理，一览无余

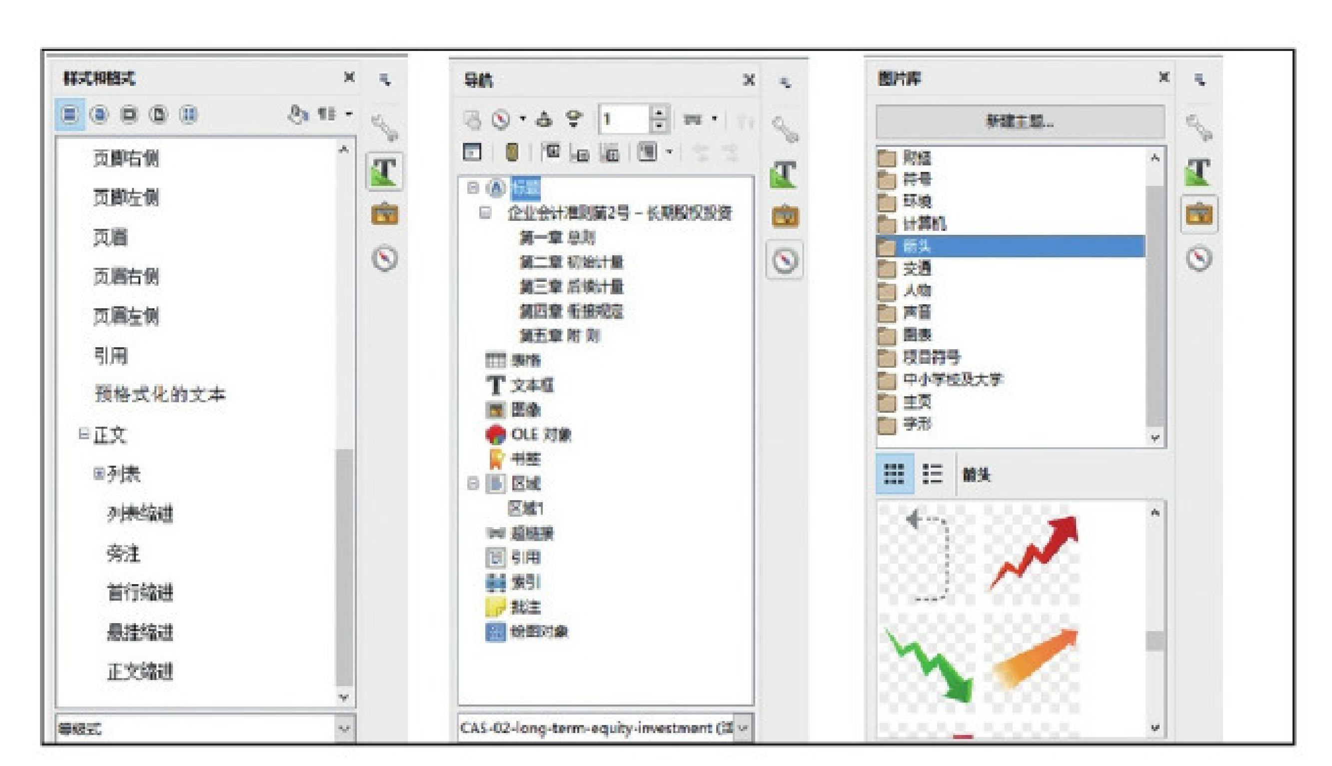
在LibreOffice中对应Word的功能叫做Writer。当你打开Writer的时候，会发现这个软件的界面风格非常像Office2003的界面设计，简单方便的操作会让你在极短的时间内适应整个界面，让你文本处理的效率大大增加。

在Writer当中，很多需要用户通过下拉菜单选择的功能都被集成到状态栏当中，而且是以图标的形式出现的，这种做法降低了用户的使用成本，用户能够在需要的时候马上注意到相关功能，点击操作。虽然很多时候快捷键能够更快解决这个问题。不过对于文档编辑软件使用并不频繁的普通用户来说，简单直观的图标才是更好的选择。

而在Writer的工具里面还有一个十分贴心的功能，就是拼写和语法检查的功能。很多朋友可能会回想起使用Word的时候，被文字下面的各种颜色波浪线支配的恐惧。虽然Office之后改进了相关技术，不过对于很多不知道怎么调整，又有强迫症的朋友

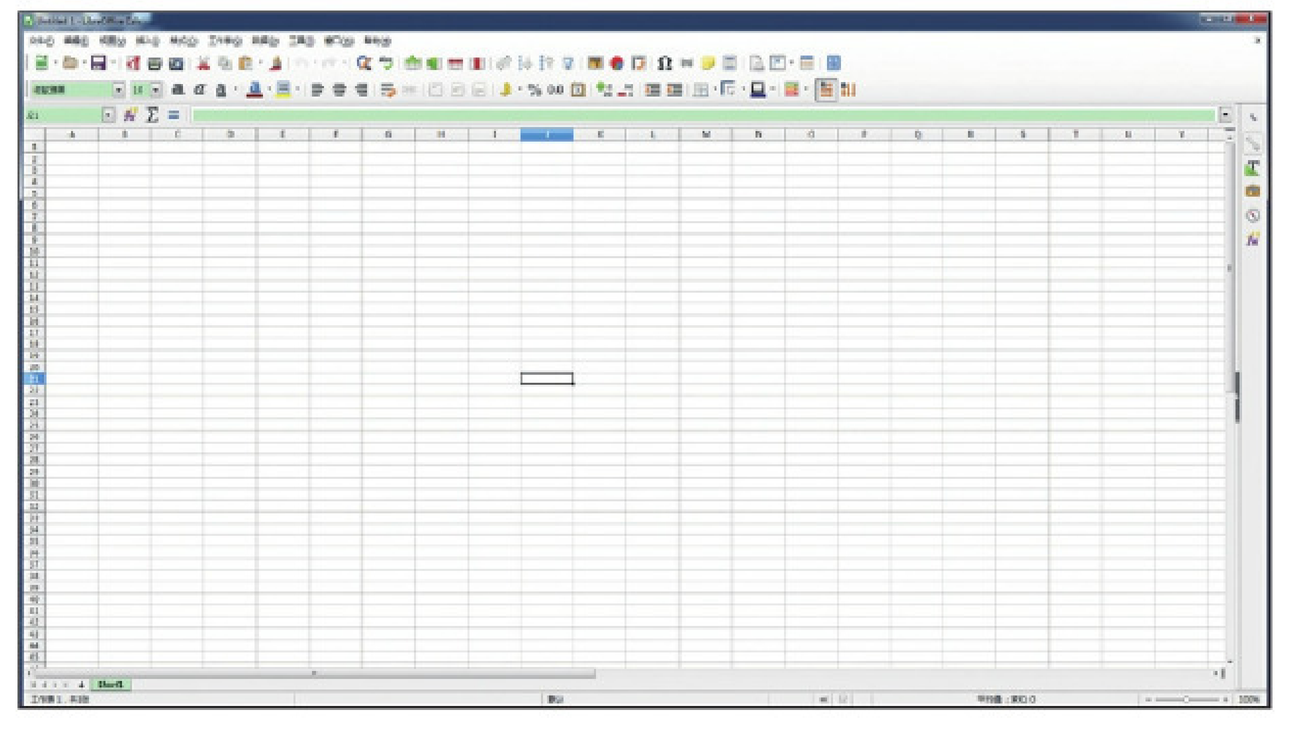


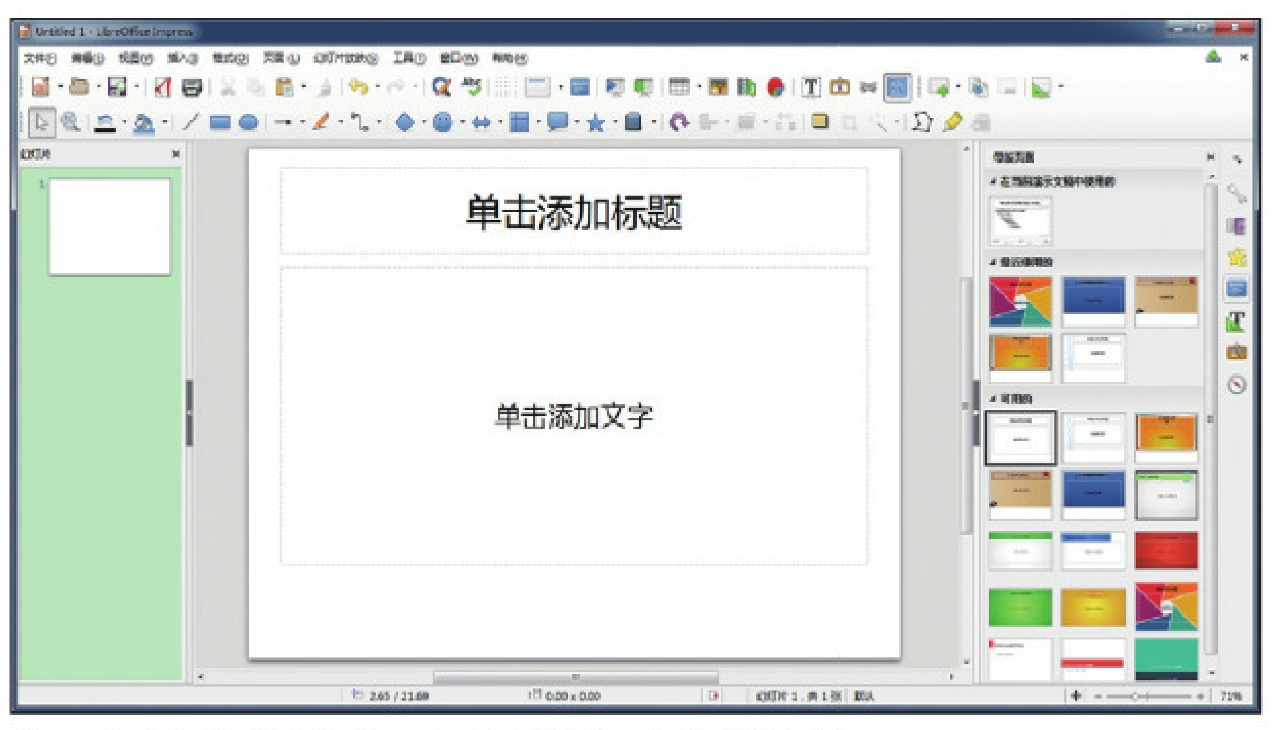
Libre丰富的插件资源，能够满足人们的不同需要


软件丰富的图片库为文档编辑提供了基本保障

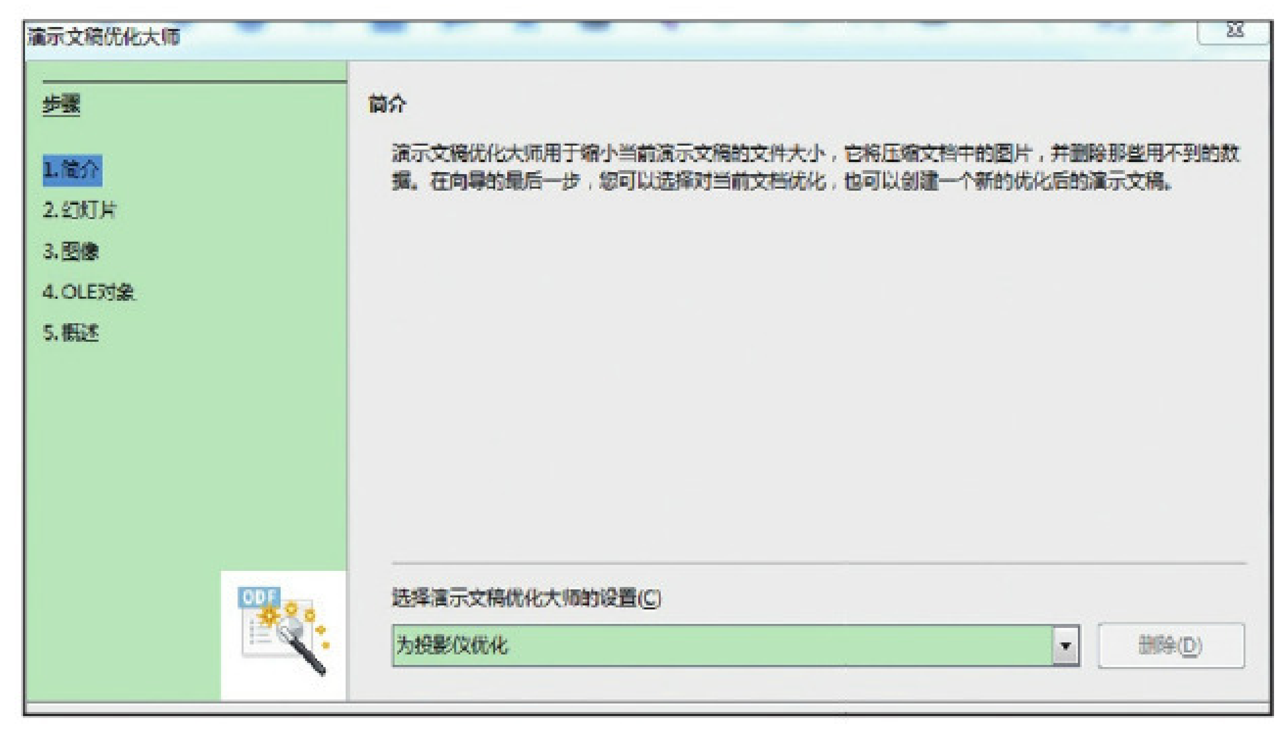
来说还是一件很痛苦的事情。Writer则很好的解决了这一点，拼写和语法检查这个功能默认是关闭的，不过如果有用户需要使用这个功能的时候，也能够手动开启，并且可以选择单次开启来进行拼写审查，同时审查窗口是单独打开的，用户需要替换或者修改什么词汇可以一目了然，并且这个功能支持不同国家的英语使用习惯。虽然现在还只能支持英文审查，不过我相信随着中国用户的不断增多，中文审查日后也一定能加入其中。

Writer在功能方面做到了内容丰富而使用简单，更重要的是它的绝大多数功能都能让用户清楚明白的看到，对于并不常用文本处理的用户来说，是一件非常方便的事情。而对于文本处理有需求的用户，Writer同样有不俗的表现，无论是图表的绘制还是图片的插入，Writer都做到了简单明了，让使用者能够快速编辑自己的文本文档，把文档制作的完整漂亮。


数据处理的功能操作十分便捷



演示文稿功能虽然简单，但是足够满足日常的使用



强大的演示文稿优化大师

LibreOffice Calc，数据表格，严谨迅速

对应Excel的功能则是LibreOffice Calc。这个软件看起来似乎与其他数据表格处理软件没什么不同，除了延续软件一贯的图标设计之外，软件整体看起来十分严肃。这也可以理解，因为数据处理最重要的要求就是严谨，如果录入数字出现一点错误，那么对于结果来看都是致命的。所以保证数据和表格的严谨认真，是一个数据表格处理文件应该做到的。

不过在Calc严谨的外表之下，也隐藏着很多简单实用的功能。这些功能不一定直接出现在功能列表里，而是很巧妙的集成到了表格当中，用户在操作表格的时候，利用这些功能不仅能快速地处理数据，而且可以对数据进行较好的整理总结，省下更多的功夫。

Calc最突出的两个功能是自动筛选和合并计算了，虽然很多表格数据处理软件也有自动筛选的功能，不过比起Calc就显得有些不够智能，Calc的自动筛选能够根据用户对于单元格数据的选择进行智能筛选，让用户达到一键筛选的目的。当然对于有更高需求的用户，Calc也提供了自动筛选的高级选项，以便用户对于所筛选的数据进行调整处理，适应不同用户的需求。而合并计算功能则可以让用户通过选择任意区域，对区域当中所选择的数据进行需要的运算。很多时候用户输入的数据并不能处于同一行或者同一列。比如在计算家庭支出的时候，很多朋友可能会分出很多列来记录日常支出、大件商品支出、出行支出等等，这些数据往往无法通过图标使用的拖动手段进行处理。而在这时，使用合并计算的功能，能够让用户对任意图标的数据进行操作处理，处理结果会输出到指定的表格中，对于喜欢将账目分门别类处理的用户，这个功能简直太贴心了。

除了各种贴心的功能，Calc最大的特点其实是多用户协作功能，这个功能能够让使用Calc的用户进行协同操作，彼此调用相关数据。这个设计不仅大大提高了用户的工作效率，而且能够在工作当中实时掌握各种数据信息，仅仅点击几次便可以对新的数据进行整合。能够有效避免编辑中的冲突。

不仅如此，Calc对表格和数据处理的效率相比其他软件也是大大提高了。无论是微软的Office，还是金山软件的WPS，在多年的更新当中，无论是表格打开速度还是数据处理速度，都有小幅降低的趋势。因为Office和WPS都需要兼顾到各种不同的设备，比如手机或者是平板电脑，所以在软件制作的过程中势必要对相关的设备做出妥协，而LibreOffice专注于桌面文档编辑的开发，在数据处理上能够做到更加迅速，有更好的使用体验。

LibreOffice Impress，演示文稿，美观大方

LibreOffice Impress对应的则是Office的Powerpoint。相比微软的Powerpoint还是金山的WPS，LibreOffice Impress的优势其实并不大。因为Impress自带的演示模板不算很多，虽然能够满足一般用户的制作需求，可是对于很多追求视觉美感的用户来说就显得少得可怜了。这也应该算是LibreOffice软件当中少有的短板了。


LibreOffice的软件logo

也就是说，如果你希望软件能够自带一大堆演示模板的素材，那么这款软件注定不是你所需要的了。不过如果你能接受自己去寻找需要的模版这个设定，或者是通过自己寻找图片并制作各种幻灯片效果来制作一款属于自己独一无二的演示文稿，那么这个软件绝对是你的不二之选。因为这个软件了解自己的短板，所以在开发当中特别注意了这一点。它将很多软件本身内置的操作开放给了用户，用户可以凭借自身的喜好和需求对自己的演示文档进行设定，这对于喜欢在自己的文档当中加入各种有趣内容的用户来说绝对是一个非常不错的功能。你可以打造一个超有个性的演示文档了。

当然，如果你不介意使用Office或者WPS的演示模板的话，Impress也支持这种演示模板的使用，对于很多用户来在网上寻找演示模板也并非难事，很多网站都提供了相关模版的下载。这就是自由软件的优点，省去了各种附加功能的制作，专注于开发用户需要的功能和设计，而用户如果需要附加功能的话，也可以在网上快速找到需要的资源。

Impress最大的也是最有特色的一个功能，应该是工具里面的演示文稿优化功能了。它能够将用户制作的演示文档进行有针对性的优化，比如为投影仪优化或者为打印优化等等。这个功能不仅可以让用户获得显示效果最好的演示文档，而且能够节约系统资源，让用户能够以最快的速度打开演示文档。这个功能应该说是Impress最贴心的设计，它在满足用户需求的同时解决了演示文档的显示问题，让演示文档在不同的场所都能有最佳的表现，避免了演示文档打不开或者出现错误的问题。

LibreOffice其他功能，简单丰富，体验优秀

LibreOffice除了上面常见的文档编辑功能，还有很多非常实用的功能设计。比如绘图功能Draw，数据库管理Base，还有数学公式制作的Math，这些功能都显著增强了LibreOffice的使用体验，为很多需要更专业功能的用户提供了更好的使用体验。

Draw

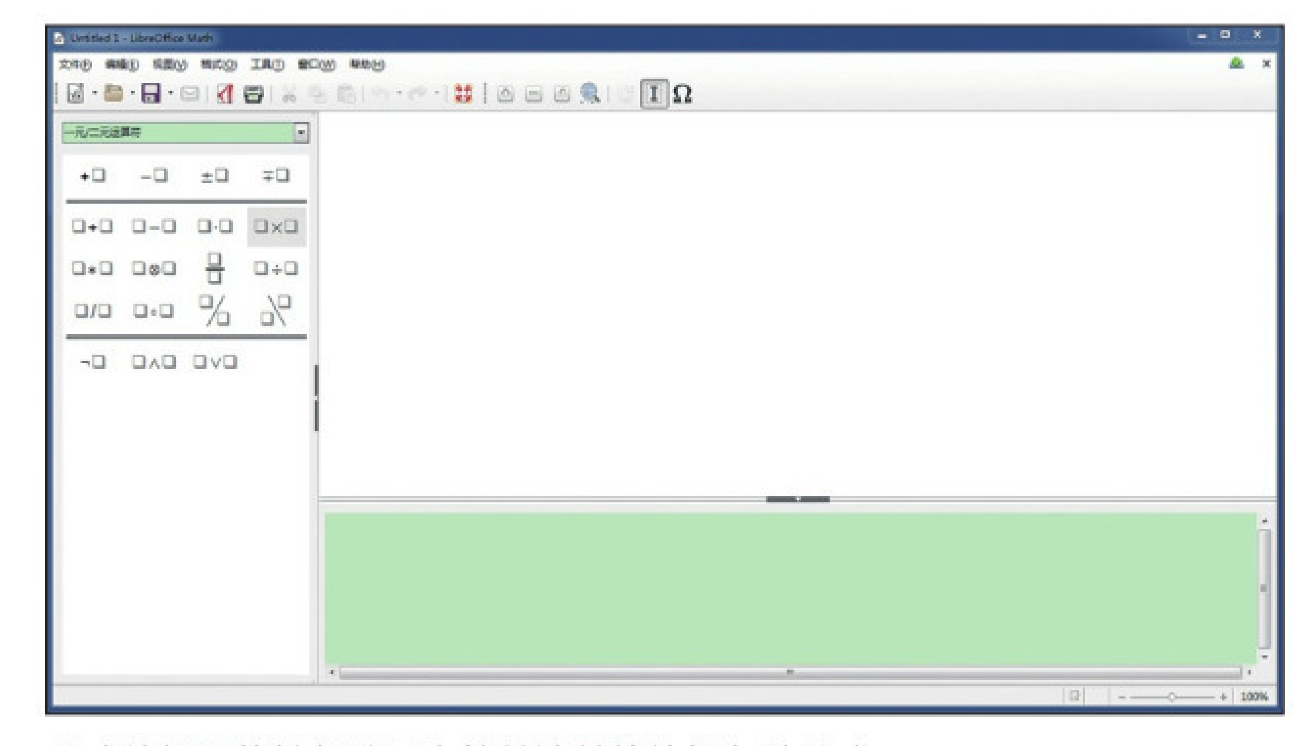
Draw这个绘图工具并不能等同于电脑自带的画图或者是一些专业的绘图软件，本身比较简单，想要通过这个软件来制作图画可能是无法做到的了。这个软件的使用场景更可能是制作试卷时候的图形补充，或者专业书籍的简单图形设计。

不过，不能因此否定这个功能的价值，很多时候我们在制作一些内容的时候，可能无法在第一时间找到相关的图形绘制软件，而Draw这个软件则很好的解决了这个问题，用户可以利用这个软件绘制出自己需要的简单图案，并且将它很快插入到自己编辑的文档当中，作用还是十分巨大的。

Base

数据库软件Base可以说是一个加强版的Calc，里边的很多功能在Calc上都能看到影子。不过相比大众化的Calc，Base的表现更加专业一些，在数据库的处理上比Calc更专注。

相比其他软件，Base的使用频率可能并不算多，对于专业的数据库使用者来说，这个软件的表现非常出色，能够代替一些使用晦涩难懂的数据库软件，不过对于学习了数据库几年的使用者来说，这个软件想要马上接受还是一件有难度的事情，如果你觉得这个软件对你的胃口，不妨先体验看看。


公式编辑器能够帮助用户简单清楚的编辑各种公式

Math

比起上面两个软件来说，这个软件就好理解的多了。顾名思义，Math是一个公式制作软件，能够帮助使用者制作各种复杂的数理公式。在公式制作软件当中，能够像Math使用这么方便的软件并不多。很多时候我们在制作公式当中会不知道究竟自己需要的符号在哪个位置。而Math能直观的将所有需要的符号显示出来，用户可以自行决定使用的方式，十分的方便。

而且Math这个软件不仅支持数理公式，还支持文字上面的内容编辑，有很多时候需要一些连接符来表示内容衔接，这在文本编辑当中并不好处理，而使用Math之后，这些问题都变得十分容易解决，用户不用花费精力在庞杂的符号当中翻找自己需要的符号，他们只需要打开Math，就能够很快找到自己所需的东西，解决了一个不算小的问题。

LibreOffice是文档编辑的一种集成化的解决方案。它将用户在日常编辑文档当中所遇到的问题进行了归纳总结，给用户提供了丰富而完善的使用体验，可以说是文档编辑的瑞士军刀。在众多文档编辑软件当中，LibreOffice能够一马当先，超越Openoffice成为文档编辑的自由软件当中的领跑者，并非没有原因。这样一个功能丰富、使用便捷又完全免费的软件，应该被更多的用户知晓，相信你们在使用过这个软件之后，会放弃那些并不算好用的文档编辑软件，投入LibreOffice的怀抱。P



你不能不知道的2016年游戏圈十大新闻事件

文 | yago

时光如梭，随着2016年的离去，你是否还记得，在这一年当中，游戏圈都发生了哪些令人印象深刻的重大新闻事件？在这些事件的背后，又透露出怎样的业界发展方向？这些或明或暗的趋势暗流，又将如何影响今后的游戏软硬件？现在，就让我们来回顾一番。

事件1：续作军团狂刷存在感

有那么一些游戏，每年某个时候都会出现在玩家们的眼前。它们的名字几乎不会变化，除了后面象征着第N代的阿拉伯数字。它们的内容则像反复多次兑水的酽茶，一次比一次味道更淡，一直淡到所有玩家彻底厌倦了这种周而复始的稀释。例如EA家那一大票万年雷打不动的年度体育大作，就是这一类的典范。

当然，我们不能说那些名作续篇全是毫无改变的克隆翻版，制作商团队似乎竭尽全力想让我们看到满满诚意，于是我们有幸能在《三国志13》中看到《信长之野望》的影子，误入科幻魔道的《使命召唤13》让玩家偶尔产生了自己在玩《战争机器》和《质量效应》的幻觉，被刻意简化的《文明6》却有了比以往历代各作更高的硬件配置要求。

不，这不是个别现象，笔者也不是针对个别现象，今年的大牌续作军团到底有几款能给玩家留下深刻印象？从《上古卷轴：天际重制版》到《最终幻想15》，从《毁灭战士4》到《战争机器4》，从《泰坦陨落2》到《看门狗2》和《羞辱2》，无论花了多少钱大肆宣传炒作自身品牌血统和高昂的开发成本，除了见仁见智的昔日情怀，这些续命吸金之作还剩多少真正值得夸口的游戏性？

反复炒冷饭的盛宴背后，我们能看到的只有精彩创意的严重缺乏。更糟糕的是，这似乎是游戏圈每年必有的例行节目。

事件2：《守望先锋》引爆网络热潮

暴雪出手，必属精品。这个媲美爱因斯坦相对论的游戏市场定律，又一次从2016年5月24日全球同步上



《使命召唤：无限战争》借鉴《质量效应》试图让玩家能够看到其在创意上的改变



不知还有多少人记得的《毁灭战士4》



青春时尚的卡通风格网络射击游戏《守望先锋》


各具特色、花样百出的造型和战技让《守望先锋》的玩家们乐在其中

市的网络团队射击游戏《守望先锋》（Overwatch）中得到验证。

拥有超萌卡通画风的《守望先锋》野心非常大，它不但以横扫千军的强者气势闯入群雄林立的网络射击游戏市场，并且还别出心裁地借道FPS模式从《英雄联盟》和《DOTA2》等成名MOBA大作手中抢夺玩家。

本作以未来地球为背景舞台，讲述人类、守望先锋成员和智能机械之间的恩怨纠葛，表面上看这好像是一款俗不可耐的轻量级科幻射击游戏，但暴雪精心炮制的MOBA流英雄设定彻底改变了一切。被分为突击、防御、重装、支援四种类型的二十多位英雄拥有风格迥异的造型，令人眼花缭乱的多种绝招技能，以及花样百出的武器和坐骑，他们在遍及世界各地的场景地图中以6vs6模式为人类文明的未来而战斗。暴雪美工大神塑造的守望英雄们每一位都极具个性特色，口碑保证的游戏均衡性设定更是让玩家们感觉其乐无穷，战了还想战，一直要战到地老天荒海枯石烂！什么《英雄联盟》，什么《DOTA2》，统统忘了吧！

上市后的《守望先锋》迅速赢得众望所归，10天之内认证用户达到700万，3个月后飙升到1500万，5个月后的万圣节前夕，这款国内标准版价格198元的一次性买断游戏已轻松突破2000万用户大关。放眼当今天下，除了已成业界神话的暴雪公司，真没有第二家能重现这个PC平台上罕见的奇迹。

如果在2016年上市的全平台各类型游戏新作中只能选一款必玩之作，那么这份殊荣非《守望先锋》莫属。

事件3：《战地1》点燃一战烽火

有暴雪神作《守望先锋》珠玉在前，姗姗来迟的EA家FPS主力大作《战地1》（Battlefield 1）光环被削弱不少。但必须承认，这仍然是一款很有亮点的诚意之作。

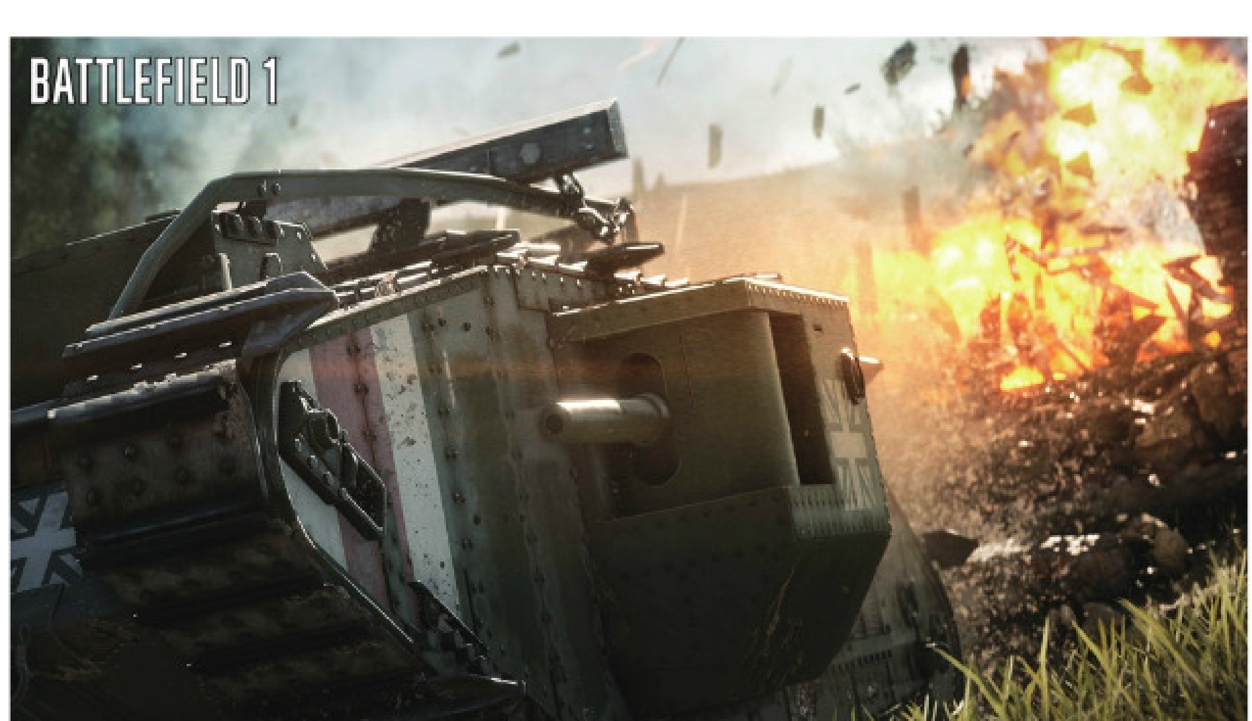
当老对手《使命召唤》第十三代传人毅然走入太空开始星际战争时，《战地》系列却出人意料地选择了逆流返祖路线，从近未来现代战争背景突然跳入第一次世界大战的恢宏舞台。寒霜3引擎打造的《战地1》提供了超炫实时画面和64人超大规模对抗，玩家将以不同阵营不同国家多名普通士兵的视角体验这场人类史上最为血腥残酷的战争，游戏中的战场既有弹雨横飞的欧洲索姆河，也有黄沙飞扬的阿拉伯荒漠，各种符合史实的长短枪械自不用说，刺刀、铁铲、钉头锤等冷兵器入肉的震撼画面犹如在亲身经历一场好莱坞经典战争大片，此外还有骑马挥刀冲锋，操纵古董级爷爷坦克对轰，驾驭双翼战斗机和飞艇在空中搏杀等从未有过的全新体验。

虽然《战地1》无法完全体现出那场机枪与堑壕称王的血肉绞杀战，但它仍然是截止到2016年为止最为逼真的战争模拟游戏。在32对32的辽阔战场上，没有酷炫到爆的华丽魔幻必杀技，没有轻松愉快的卡哇伊要素，玩家只能紧紧握住手中装着刺刀的半自动步枪，在爆炸和火焰中踏过泥泞的弹坑，勇敢面对即将到来的每一个生死瞬间。这种令玩家灵魂颤栗的真切体验才是“战地”系列的精髓魅力，而它在《战地1》中又一次获得了重新燃烧大放光彩的机会。

事件4：《精灵宝可梦Go》风靡全球

《精灵宝可梦Go》（Pokemon Go）是任天堂口袋妖怪家族中的新生代奇葩，不过这里的“奇葩”二字绝对没


《战地1》表现最真实的残酷战场



操纵古董坦克进行一场震撼人心的钢铁肉搏


《精灵宝可梦Go》是一款具有突破性AR设定的移动端游戏


《精灵宝可梦Go》让玩家们走出家门，但也导致意外伤害事件频频发生

有任何贬义。

众所周知，口袋妖怪一直是任天堂公司的王牌产品和盈利支柱，其在欧美市场的火爆程度可谓经年不衰，大批御宅流及萌新玩家趋之若鹜甘之若饴。在历代前作早已深入玩家人心的情况下，这款仅在安卓和IOS平台上发布的宠物养成游戏仍然再创辉煌，以不可思议的突破性设定将口袋妖怪帝国的成功推上了一个全新高度。

《精灵宝可梦Go》是一款现实增强型（AR）宠物养成对战类RPG，如果一定要用通俗易懂的话来描述这款游戏的真正亮点，我们其实可以把它当作是一款内嵌了谷歌实景地图的宠物收集与养成游戏，玩家必须以安卓或IOS移动设备在真实世界中四处游走，耐心搜寻和收集出现在随机地理位置的口袋妖怪。为了达成收集目标，为了寻找珍稀宠怪，不少寻宠心切的玩家们纷纷走出家门，冲上高速公路，涌入白宫草坪，翻进核电站，涉足中东战场，甚至坠下悬崖绝壁，给现实世界带来了巨大震撼。因为由此导致的种种意外伤害事件，自从7月份游戏正式发布后，全球范围内已有上百起控诉任天堂和他们的新游戏的法律官司。

这款移动平台游戏的独具特色的创新模式将原本习惯枯坐家中的玩家们带到户外，浩浩荡荡的寻宠大军甚至带动了特定地区餐饮、旅游、交通等产业的爆发，这已经不仅仅是游戏软件衍生的一种文化现象，它甚至对现实世界中的社会经济环境都产生了前所未有的冲击效应。到2016年10月份为止，《精灵宝可梦Go》已经为任天堂带来6亿美元的销售收入，并且这个数字仍在持续上升中。

《精灵宝可梦Go》的成功意味着AR类游戏的新时代正式降临，对大多数玩家们而言，虚拟与现实的结合从未如此紧密。这款游戏正式发布后不久，多家移动平台上的主流地图导航APP随即推出了类似实景地图大寻宝的抽奖活动。而我们完全有理由相信，这仅仅是一个开始。

事件5：索尼兵败《无人深空》

没有游戏制作商会不盼望自己的作品大卖特卖大红特红，但很多时候残酷的现实总会与美好的愿望背道而驰。比如说，索尼今年8月在PC和PS4平台上推出的第一人称沙盒科幻生存游戏《无人深空》（No Man's Sky）。

近几年来，开放式沙盒生存经营游戏异军突起，着实吸引了一大批死忠玩家。索尼公司看得份外眼热，遂与英国开发团队Hello Games联手准备憋个超级大新闻。《无人深空》以太空探索冒险生存为题材，第一人称视角也提供了最好的沉浸式体验，Hello Games多次宣称这款游戏将以程序化生成算法创建最多1800亿亿（2的64次方）个可供探索的行星世界，每个星球都有独特的风景和生物圈，其中大约十分之一的星球世界会有较为复杂的高等生物圈。在这个广袤的世界中，所有的玩家都身处同一个宇宙，但他们却未必能有机会在茫茫太空中相遇。

这幅被描述得神乎其神的景象震撼了所有人，以至于大家都把这款游戏称为太空版的《我的世界》，几乎没人注意到整个开发团队仅有15人。当2016年8月13日正式发售后，这款国内售价人民币158元的超级神作再次震撼了所有人！四年的开发时间，高于平均水准的硬件配置要求，得到的却是与宣传推广视频大相径庭的拙劣粗糙画面，单调乏味的重复收集要素，以及让玩家们鬼哭狼嚎不止的大量致命BUG，更别提原先说好的多人联机功能在正式零售版中居然不翼而飞！

索尼本想让玩家一圆星辰大海的征服探索之梦，然而在令人气急败坏的游


《无人深空》开发团队许诺的靓丽画面最终并未得到兑现

戏体验中，妄图不受程序错误打扰，老老实实当个星际挖矿工都成了可遇不可求的享受。《无人深空》的官方售价迅速从158元跌到59元，当看到Steam平台上的如潮恶评后，几乎没有玩家敢去捡这个便宜，估计等不到圣诞节来临，它就会彻底从人们的记忆中消失。

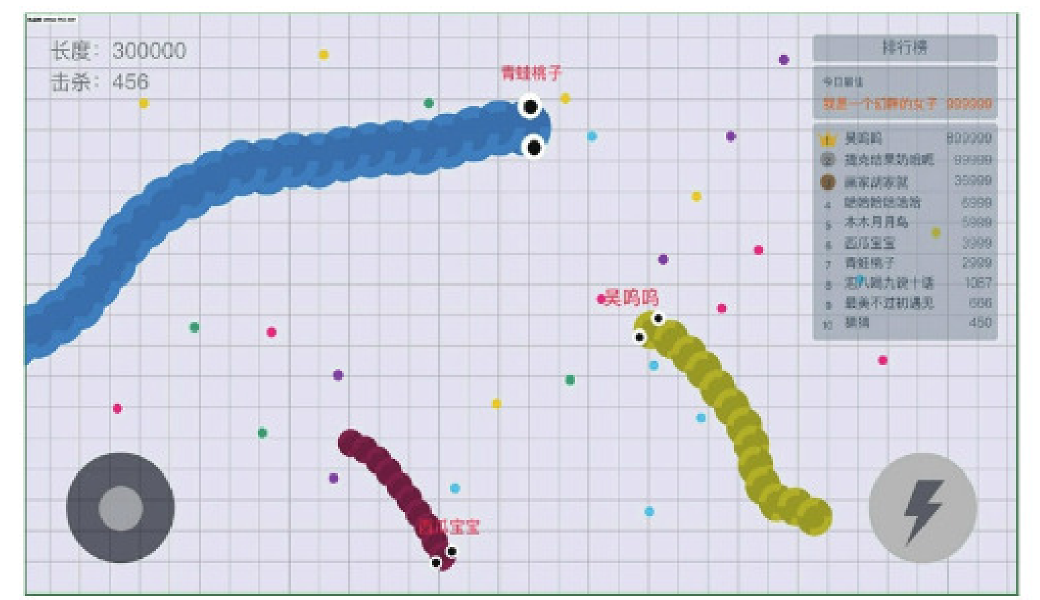
这场闹剧再次告诉我们，嘴炮忽悠再嘹亮也终究难成大事。开发一款重量级大作必须有雄厚的技术实力、充裕的资金和足够的时间，而这些条件Hello Games都不具备，所以他们注定只能献上一款完成度极低的粗劣作品。

事件6：《贪吃蛇大作战》一鸣惊人

曾几何时，轻量级休闲游戏玩家一度成为低龄儿童和老人的代名词，但随着快节奏高压力生活模式的普及，越来越多适合碎片化时间的休闲小游戏开始崭露头角，它们的吸引力和内涵深度并不逊色于某些声名显赫的豪华大作，有时甚至能反超其上。2016年中此类游戏的最佳代表作当属iOS与安卓平台上的《贪吃蛇大作战》，这款今年6月始发的国产休闲游戏容量仅有10M多，却在9月和10月中持续占据苹果全球用户游戏下载量最高榜首。截止到2016年11月底，《贪吃蛇大作战》的月平均在线用户人数接近1亿！



《贪吃蛇大作战》简单至极的游戏结构



玩过《贪吃蛇大作战》一段时间后，你会感悟良多

《贪吃蛇大作战》的创意明显源自诺基亚时代的像素小游戏《贪吃蛇》，但制作者别具匠心的创新设定极大拓展了这款游戏的娱乐性，并使其具有了不可思议的哲学深度。游戏中玩家操纵一条长蛇通过吞吃平面地图上的色点或竞争对手获得身躯的持续增长，长蛇的头部是致命弱点，一旦触到其他长蛇躯干或墙壁都会立刻死亡，玩家必须尽可能避免自己陷入这种悲剧，同时还要努力利用这一点包围绞杀对手，让自身变得越来越长。然而，即便玩家历经艰险成为超级利维坦那样的地图巨兽，随机出现在头部附近的一条新生小蛇照样能分分钟教你重新做人。

再没有比这款游戏更简单的方式能让一个人明白贪婪与灭亡的逻辑联系，在这款二次元的单机小游戏里，你甚至能隐隐感悟到人性与生命的真谛。和这种颇具深度的哲学体验相比，游戏中有名有姓的对手其实都是随机生成的NPC这个雷人真相反倒显得并不是那么重要。

事件7：英伟达发布GTX 10系列显卡席卷游戏硬件市场

2016年5月7日，英伟达正式发布基于16纳米工艺和帕斯卡架构的新一代游戏旗舰显卡GeForce GTX 1080，标志着N家显卡族群完成了由第9代到第10代的又一轮飞跃式进化。

以GP104为核心模块的GeForce GTX 1080拥有2560个CUDA处理器，核心频率1607MHz，动态睿频可达1733MHz，显存频率10GHz。GTX 1080显卡搭载8GB GDDR5显存，单精度浮点运算能力高达9TFLOPs，显卡位宽为256bit，带宽320GB/秒。显卡最高温度94℃，采用单8针供电，最大负荷释放功耗180w，小于上代掌门人GTX 980，但整体性能却超过了专业级霸王显卡GTX Titan X。

除4K超清分辨率外，GTX 1080显卡在全特效最高设定下运行现有的各种大型游戏均能保证60FPS以上的流畅帧率，对DirextX12和VR视频多种模式输出的优化支持使它完全不负新一代显卡之王的盛名，随后接踵而出的1070、1060、1050等同胞小弟迅速完成了席卷整个游戏PC硬件市场的大洗牌，其中GTX 1070显卡据说在性能上足以匹敌GTX 980Ti，这种情况下几乎不会再有玩家考虑购买GTX 980，尽管2015年中这块显卡还是游戏发烧友们梦寐以求的终极神器，但硬件战场的竞争就是如此残酷无情。

事件8：三大家用游戏主机竞相升级出新

眼看年底将近，不甘寂寞的索尼于11月10日全球同步发售Playstation 4家用游戏主机的强化升级版Playstation



GTX1080显卡成为当前游戏玩家之最新图腾神器

4 Pro。PS4 Pro外观尺寸和重量都有增加，性能方面的变化主要体现在图像计算核心的升级，新版GPU的单精度浮点运算能力高达4.2TFLOPs，超过PS4原版主机两倍有余，但也由此导致整台主机最大功率从165瓦一举飙升到310瓦，另外新添的光纤输出端口和4K分辨率流媒体技术支持明显是为进入4K超清画面时代做准备。当然，这台号称PS4.5的增强版主机还有一个更重要的市场使命，那就是为10月发售的索尼Playstation VR眼镜提供完美的硬件支持。

面对竞争对手的市场动作，微软也迅速公布了自己的跟进计划，即名为天蝎座的升级版XBox主机。这台尚存在于项目计划阶段的微软新主机预计于2017年圣诞节上市发售，据说它拥有8核CPU，GPU浮点运算能力超过6TFLOPS，内存带宽高达320GB，完美支持4K游戏和高品质VR游戏。除了夸口在图像运算能力上力压PS4pro外，微软还承诺要为新XBox主机引入大量原生4K超清游戏，并为众所周知的Oculus Rift虚拟眼镜提供完美支持。

然而，天蝎座主机吸引人的最大亮点并不是硬件性能上的提升，而是微软市场总监艾伦·格林伯格在接受媒体记者采访时透露的一个重要信息：天蝎座主机将打破PC与家用平台之间的隔阂。这意味着天蝎座主机将能运行PC平台上的游戏软件，而连接双方的桥梁必然是微软Windows10操作系统。如果微软的承诺真能兑现，天蝎座主机无疑将对游戏硬件市场造成难以想象的巨大冲击，如果能有这么一台GTX1070显卡级别的类PC游戏主机，谁还会去配什么鬼的台式兼容机？

与唾沫飞扬的微软相比，任天堂的反应更具诚意。任天堂官方网站10月20日公布了预计于2017年3月上市发售的任天堂Switch主机，这套系统别出心裁地集掌机和主机为一体，带有液晶触摸屏的Switch Dock主机两侧有一对可拆卸条形手柄Joy-Con，这对条形手柄也能拆下来通过Grip连接器拼合成一个更适合把握的正方形手柄。对不适应这套组件手柄的玩家，任天堂还提供了传统风格外形的整体式控制手柄Switch Pro。注重便携性和联机娱乐的Switch主机拥有4GB运行内存，采用NVIDIA定制版Tegra中央处理器，GPU为第二代Maxwell构架的GeForce显卡，虽然6.2英寸的液晶屏分辨率仅有720P，但它却可以连接大屏显示设备输出60帧1080P高清画面或者30帧4K级超清画面。



Xbox天蝎座主机据称将打破PC与主机平台间的隔阂

事件9：虚拟现实技术大举入侵游戏市场

在整个2016年中，全球游戏产业最显著的变化当属虚拟现实（VR）概念类作品的爆炸式增长，头戴各种遮蔽式投影头盔（或眼镜）的VR体验者不仅成为游戏玩家中最抢眼的先锋人群，同时也是立体影视和互动教育新领域的先行者。

当下的VR技术仍处于视觉虚拟阶段，即在使用者双眼前投射三维场景，利用人类左右眼视差产生立体效果，再配合声音远近效果，以及针对头部和肢体的动作捕捉来实现画面实时调整，这样就能让人感觉自己身处一个逼真的虚拟空间。以此为基础制作的VR游戏和VR电影可以提供极具震撼效果的沉浸式体验，绝非坐在平面显示器前的传统娱乐方式所能比拟。

在各种VR应用狂热增长背后提供支持的是如雨后春笋般涌现的VR硬件厂商队伍，其中最具代表性的分别是



PS4强化版变得更大更重，图像更好


拆下任天堂Switch主机两侧的条形手柄，就可以随时开始游戏了



三大VR品牌产品相继面市带动VR游戏热潮，标志着2016年成为VR元年

Oculus Rift、HTC Vive和索尼PS VR，它们相继于2016年3月、4月和10月推出正式零售版。Oculus Rift出自Facebook旗下的Oculus公司之手，从2012年就开始通过众筹模式研发VR实用技术的Oculus公司一直走在业界最前沿，他们推出的Oculus Rift头戴式显示器单眼目镜分辨率640×800，视角变换由内置陀螺仪控制，并可通过DVI、HDMI、micro USB接口连接电脑或游戏机。

HTC Vive由HTC公司与Valve联合开发，全副套装包括一具头戴式显示器，两只单手持控制器，以及一个名为灯塔的空间定位追踪器。Vive的单眼目镜分辨率高达1200×1080像素，通过定位追踪器可在相对较大的空间中自由活动，这使它比Oculus Rift具有更大的灵活性，也更适于各种动作游戏的体验。

索尼的PS VR以搭配PS4游戏主机的VR游戏体验为市场目标，其单眼目镜分辨率为960×1080像素，佩戴舒适贴合，无边缘漏光现象。虽然它在硬件指标上略逊前面两位，但2999元的相对较低价格却有很大优势，如果再配合增强版PS4 Pro主机不但如虎添翼，而且整体性价比首屈一指。无论Oculus Rift还是HTC Vive，仅头显都不止这点钱，更别提它们还需要价格不菲的VR专用高端PC游戏主机才能正常运作。

VR热潮大行其道的根源是显示技术突飞猛进的必然结果，电子娱乐消费产业的科技树图上又点亮了一棵新的枝杈，VR技术所代表的发展方向无疑将给人类技术文明带来从前无法想象的飞跃，未来地平线上依稀可见的辉煌远景全都始于2016年，传说中的VR元年。

事件10：《大众软件》告别纸媒时代

2016年底，已创刊21年的电脑科普类杂志《大众软件》宣布从纸面媒体舞台正式退场。

在互联网尚未普及的年代，以IT软硬件和游戏为核心题材的《大众软件》承载着历代编辑们的心血，也记录了无数读者玩家们的欢声笑语。从1995年8月创刊号到2016年12月，《大众软件》经历了二十余载春秋的辉煌岁月，它曾经是全国各地70后、80后甚至90后游戏玩家最喜爱的杂志之一。对好奇的年轻灵魂们而言，每一期新出的《大众软件》都是一次充满喜悦和期待的体验旅程，这本小小的杂志，它在学校和办公室的桌椅间被传阅，它在床头灯下接受着惊喜目光的反复品读，它在懵懂少年们的书柜角落里越叠越高……有多少人还记得这些铭刻了自己青春足迹的熟悉画面？

遗憾的是，天下没有不散的宴席。互联网技术改变了人类文明的信息传递模式，同时也宣告了纸面媒体时代的终结，身处红尘俗世中的“大软”自然无法免疫于这股时代潮流的冲击。寒潮来临，秋装换冬衣之际，笔者也接到编辑部的正式通知：从2017年开始，《大众软件》将正式休刊，整个编辑团队寻求转型发展。

虽然一份承载文字的杂志走到了转折的节点，作为实体它即将消失，但那些欢乐的时光却不会就此消失。那一个个熟悉名字后面既亲切又陌生的面孔，那一篇篇嬉笑怒骂中转承启合的文章，那一本本五颜六色充满青春活力的杂志，都将永存于每一位读者的记忆。

愿你走好，《大众软件》，也祝愿所有的编辑都能找到属于自己的崭新舞台，更祝愿所有因为游戏而走到一起来的玩家和读者们不忘初衷，不失本心。P



你总是心太软，把所有问题都自己扛……

任天堂Switch：下一个Wii，还是下一个Wii U？

Is Nintendo Switch the company's next Wii or its next Wii U?

Polygon Brian Crecente

在经历了漫长的等待之后，代号NX的任天堂新一代主机终于揭开了面纱，一段短短三分钟的视频让全世界的玩家都陷入了疯魔之中，每一个人都从中挖掘出了自己所需要的信息：正式的官方名称，家用游戏和移动游戏的结合体验，以及存在多套排列组合的手柄使用方案。当然还有很多重要的信息是我们不知道的，比如价位、是否支持体感游戏、是否包含触屏，当然还有具体的游戏阵容。不过任天堂对于这部新主机的定位已经再清晰不过地摆在了我们的面前：这是一套合二为一的游戏系统，通过它，玩家无论是在家中电视上还是外出场合，都能玩到完全相同的游戏。

这里我们不妨拿它与任天堂的前两任主机作个比较，巧合的是，它们分别正好是任天堂史上最成功的主机和最失败的主机，从设计上的主体思路和概念上的创新程度来看，Wii和WiiU都有着其颠覆性的一面，所不同的是在具体的实施力度上存在差别，才导致两台主机的表现一个天上，一个地下。而Nintendo Switch大约介于这两者之间，也许一时还难以企及Wii那般革命性的高度，但超过Wii U已是绰绰有余。

回望过去，Wii最早是在2006年的一段30秒短视频中公布的，其中主要围绕新主机名称中的两个i来做文章，软硬件方面除了控制器给了几个镜头之外，其他有关硬件的外观或游戏软件也统统没有提及。一开始，玩家们取笑这个名字，说它跟尿尿的发音差不多，报纸记者写文章诋毁它，就连广告和品牌界的专家也说这是一个糟糕的命名。但正是这个简单有力的名称，恰如其分地表达出这台新主机精巧简捷的一面，它的核心在于遥控式操作，游戏随着你的手部动作而运行。以这样简单直白的方式来演绎游戏的内容，无疑让任何人都可以轻松接受，也为日后1亿多台的惊人销量打下了有力的基础。

硬币的另一面是Wii U，从一开始，有关这台主机的一切信息让人感觉混乱而矛盾，包括WiiU这个名字也是如此。很多对任天堂和游戏界并不了解的普通民众还以为它只是Wii的一台外设而已。而了解这台新主机的玩家也是一头雾水，纷纷质疑为什么不能把这个有着独立屏幕的手柄带到外面去玩。就连任天堂本身，都对这台主机的适用场合和功用没有很清晰的定位，而是把它当做一个双屏版的Wii来营销。然而很少有游戏能够真正发挥出PDA式手柄在宣传中承诺的功效；而体感操作的热潮在当时已经消退，不是被大部分游戏所忽略，就是让支持体感的游戏变得更糟。面对这一窘境，宫本茂不得不亲自上阵，向大家展示WiiU手柄所蕴藏的强大功能，然而却并没有收到什么成效。最后任天堂只能无奈接受WiiU失败的事实，1300万的销量实在不怎么光彩。

下面说到这次的主角Switch，这个含有“开关、切换”之意的名称一语双关地指明了主机的特性，即可以放在家里游玩，也可以出门带在身上随时游戏，两者之间可以无缝切换，这既给玩家带来了一直以来梦寐以求的自由体验，也给开发者提供了突破旧有框架、挥洒创意的新可能。这也是三分钟视频释放出的最强烈、最清晰、最抓人的信号。一言以蔽之，Switch就是一个对了路子的Wii U。也正是在这短短的视频里，我们看到了Wii U曾在上市初期最缺乏的强力游戏阵容，既有自社的看家招牌马里奥、卡丁车、大乱斗、乌贼娘、塞尔达，也有《上古卷轴V：天际》这样的第三方强援。任天堂心里也很清楚，如果再来一次WiiU式的灾难，它恐怕以后就要为别人的机器开发游戏了。这不是危言耸听，任天堂之前才在苹果的发布会上亮相，似乎就是在自己留下一条后路。

总之，有了Wii的成功经验以及Wii U的失败教训，Switch应该会少走不少弯路，可是它的对手们也都没闲着，索尼和微软更加强大的新主机都已蓄势待发，面对这越来越紧迫的形势，任天堂得抓紧了。（译：无声畅游）P



正在改变世界第一运动的足球游戏

How video games are changing the way soccer is played

The New York Times Rory Smith

阿森纳队的年轻前锋阿莱克斯·伊沃比在比赛前有个习惯，他会扫一眼对方球员的名单，找到那个与他直接对位的球员，并试着回忆该球员在FIFA中的能力如何，好在心里有个准备。这听起来有些不可思议，但不要忘了现在已是90后的时代，今年才20岁的伊沃比和他的同龄人一样，也是在电子游戏的陪伴下长大的，当然，他也接受正规的足球教育，在离他家不远的地方就有一家“枪手”的训练营，他从九岁起就在那里踢球，另外他还在东伦敦街区参加技巧型的非正式5人对抗赛。这两个地方都促进了伊沃比的成长，青训营的教练帮助他提高球艺，并向他灌输场上的纪律性和专注度，而那种笼子式的五人制球场则进一步磨炼了他对足球的控制力，因为他犯下的任何一个错误都会受到那些大男孩的惩罚，他们可是时刻都想着如何让你出丑。

而对于全世界数以千万身兼球迷和玩家双重身份的人来说，足球游戏即是引领他们入门的引导者，也是在他们真正迷上足球之后维持其兴趣的一剂良药，这里说的足球游戏是指来自EA的FIFA系列，当然还有它的主要竞争对手《实况足球》系列，以及更加费脑的《足球经理》系列。作为足球游戏领域当然的王者，FIFA系列历代作品的累积销量已超过1.5亿（这还不包括两个月前刚刚发售的FIFA 17），这与足球作为世界第一运动的身份完全相符。但是我们也不要忘了这个领域曾经的王者，来自Konami的《实况足球》系列，其累积销量已超过8千万，虽然近些年来在与FIA的对抗中日渐处于下风，但还是令Konami难以割舍。至于《足球经理》系列，它一直都是PC上最畅销的游戏之一。

职业球员往往是这三大系列的忠实拥趸。意大利著名球星皮尔洛就曾说过：“PS足球游戏是继轮子之后历史上最伟大的发明。”另一位明星球员伊布拉希莫维奇也在他的自传中写道，他在职业生涯早期可连续玩上10个小时的足球游戏。英格兰铁卫约翰·特里经常在每个赛季开赛的前一夜，把他的切尔西队友召集在一起举行盛大的实况足球派对，只是不知道在友妻门事件爆发后，还有多少人愿意参加他的聚会。

维克托·巴斯克斯曾是梅西在巴萨青年队的队友，他曾回忆梅西在漫长的比赛期间经常一玩就是三个小时，而且中间不带休息。梅西在巴萨的队友，同样出自拉玛西亚青训营的西班牙铁卫皮克，也经常会在球队外出比赛下榻的酒店里玩FIFA游戏。今年夏季刚刚创下转会费记录的曼联中场博格巴在2014年世界杯期间曾被人看到在玩《足球经理》，他当时管理的球队是切尔西，并签下了他自己。

足球游戏为何如此受到职业球员的青睐，这与它过去20年里一直为提高真实性而付出的巨大努力是分不开的。FIFA和《实况足球》的开发者会仔细研究球员在场上的一举一动，并如实地反映在他们在游戏中的虚拟替身身上。《足球经理》的开发者则会将他们最新作的早期版本寄送给1500名球员进行Beta测试，这种与俱乐部的直接联系意味着他们可以将球队的最新动态以最快的速度添加到游戏中。

职业球员对这类游戏的反应最能说明问题。切尔西前锋巴舒亚伊曾在上个月的推特中向FIFA 17的开发者抱怨，他在游戏中的传球能力值不够高。《足球经理》的开发者也经常收到球员或球员经纪人的请求，希望能将他们的评估值调高一些。这些例子足以说明，足球游戏已经成功地模糊了虚拟与现实世界之间的界限。运动员不仅是游戏开发素材的来源，也是直接受到游戏影响的对象，而本文开头的伊沃比绝不是将游戏中的化身代入场上的唯一球员。伊布就说过他在年轻的时候经常会将游戏中的一些方法成功地运用到比赛中，拜仁后卫胡梅尔斯也建议同行们在场上多想想他们在游戏中是怎么做的。

不过最大的影响可能来自场外，当今大部分的豪门球队都会聘请数据分析师，为教练组提供球员的量化分析。一开始，这些资料主要是从一些专业的数据公司获取的，但慢慢地，他们的工作变得越来越复杂，而且对俱乐部的重要性也越来越高。数据分析行业在足球领域的兴起是非常难得的一件大事，要知道，足球是一项不肯轻易做出改变的保守运动（想一想呼吁了多少年才得以实现的门线技术），而这一切都要拜《足球经理》所赐，现在很多为俱乐部工作的球探和编外顾问都成长于90年代，这也正是足球经理类游戏开始流行的时候，哪怕他们并没有玩过，也至少对它不排斥。从这层意义上说，经理类游戏的流行直接推动了足球界对数据分析的需求，连那些具有传统思想的教练们，也开始接受并求助于这类游戏，特别是在评估那些有意购入的年轻球员时，他们也会像普通玩家那样，看看这些潜力股在游戏中的数值如何，虽然只是一个参考，但对于游戏行业而言却是一个了不起的飞跃。（译：无声畅游）P

游戏业何以对媒体评测说不

零点行动

真正的好游戏绝不会因为区区评分而被埋没

又到了年末商战各大发行厂商比拼自己营销手腕的时候，广大玩家的热情也在此时被各路大作的售前宣传充分调动了起来，纷纷打开钱包准备剁手。可就在这个时候，手握大量知名IP的贝塞斯达（Bethesda，以下简称B社）却突然宣布不再向媒体提供试玩游戏以供测评，这其中就包括被人们寄予厚望的《耻辱2》和炒现饭的《上古卷轴V：天际》高清重制版。这对于习惯在入手前参考他人评价的玩家而言不是一个好消息。

以往，发行商一般会提前个把星期主动向各路媒体的评论员（现在又多了各种视频直播网站的播主）发放用于对游戏进行评测的专供版本，既有助于让玩家提前了解游戏，做到心中有数，也是对开发者的工作成效进行考量的一种依据。以具体的媒体综合评分来决定奖金的分配比例，这已成为游戏行业的一种潜规则。B社自然也不陌生，一想到黑曜石当初因为《辐射：维加斯》的Metacritic平均分比规定线差一分而与数百万美元失之交臂的事情，就让人唏嘘不已。后来随着B社慢慢转向内部第一方开发组，也就不再那么看中这种更适合对第三方进行考评的媒体分数。

而在去年，万众瞩目的《辐射4》在刚发售时获得了一致的好评，平均分更是高达9分。可是随着时间的推移，这部游戏的口碑开始直线下降，到最后更是被早半年推出的《猎魔人3》踩在脚下。遭此打击的B社开始变得谨慎起来，在下一部作品《新毁灭战士》上市时就没有提前向媒体发放先期测评版，而是直到发售当天才放出拷贝代码。可是《新毁灭战士》偏偏遭遇了和《辐射4》完全相反的市场反应，虽然一开始遭到了媒体的恶评，却受到了玩家社区的一致好评，并通过口耳相传带动了销量的激增。也许正是因为这些阴差阳错的经历，导致B社越来越不信任媒体，最终做出了这个极端的决定。

当然采取这类做法的不止B社一家，比如育碧的《刺客信条：大革命》就是在实际发售几个小时后才解禁的，结果却发生了让人笑掉大牙的BUG，迫使育碧事后不得不付出巨大的代价才慢慢摆平整个事件的不利影响。而已预定今年最失望作品的《无人深空》也是在发售当天才允许媒体评测，其理由居然与首日补丁有关，根据开发者的说法，这个补丁会极大地改变已压盘游戏的整体观感，因此不建议媒体提前打分。

发行商的这些举动是在表明它们对自己的作品缺乏信心吗？这里还是以B社为例，它在数年前推出的《辐射3》曾大胆地让评测者和预购玩家在同一时间提前尝鲜，虽然这款游戏以多到爆的BUG而著称，但丝毫没有影响消费者的热情，翘首以盼的玩家们根本不会因为先期体验者发出的提前警告而取消他们的订单，游戏也因此获得了巨大的商业成功。而前面提到的《新毁灭战士》，也进一步证明了真正的好游戏绝不会因为区区评分而被埋没，那么作为媒体的我们，是否也应该扪心自省呢！

的确，完全开放提前评测虽然可以给媒体带来更大的自由度，但有些无良媒体为了争抢谁更能更早放出评论这样的虚荣，通常会匆匆将游戏通一遍了事，根本不会深究游戏中潜藏的亮点，而以当代游戏日益复杂的体量来衡量，哪个不是需要细细品味十天半个月才能慢慢琢磨出其中的味道来？而这种为了所谓的新闻时效性而做出的草率评价，究竟能在多大程度上反映游戏的真实面貌，实在是令人怀疑。

不过，也不是所有厂商都像B社那样极端，曾被连续两年评为美国最差公司的EA就越来越重视评测者和玩家的意见，它经常会组织一些专门的评测活动，比如E3之前召开的EA Access，或是提前很早在Origin Access上放出试玩，以尽可能地给人们创作最理想的游玩条件，这即是对玩家的尊重，也有利于游戏得到的评价。比如，最近的《战地1》和《泰坦降临2》都是此类策略的受益者。

当然，如果你有B社那样的地位，皇帝的女儿不愁嫁，大可以将媒体评测放在一边。或者你确实是对自己作品的品质充满了坚定的信心，那么像B社那样也未尝不可。只是要记住一点，那些纯凭口碑传播而获得成功的游戏，终究是少数。P



《刺客信条：大革命》中的BUG瞬间让主人公变奇葩

《战地1》会重燃历史射击游戏热潮吗？

零点行动

毕竟“一战”在很多玩家眼里还是件很新鲜的事

从我第一次看到齐柏林飞艇的那一刻起，我就知道DICE将《战地1》（Battlefield 1）带回一战战场是一件多么正确的决定：射击游戏在经过这么多年不断往返于现代和未来的背景设定后，它终于要回到起点了。具体到“战地”系列身上，在远离最初几作的二战硝烟之后，它就一直在现代战场上打转，慢慢变得俗套而无趣，而且与它最直接的竞争对手《使命召唤》系列之间显不出任何的差异化。当然《使命召唤》也面临着同样的困境，于是就出现了这两个系列在今年像约定好了似的，朝着两个完全相反的方向背道而驰的奇观。不过《使命召唤》越来越向未来战场靠拢是人们早就预料得到的，已抓不住玩家的痛点。而反其道而行之的《战地1》则收获了众口一致的称赞，毕竟“一战”在很多玩家眼里还是件很新鲜的事。这种良好的口碑很快就在销量榜上反映出来，据报道，《战地1》的首周销量已远远超过了《战地4》和《战地：硬仗》的同期水平。看起来，玩家在堑壕战中找到了新的乐子，哪怕这是战争史上最无趣的一种作战方式。

在市面上现有的那些射击游戏中，《战地》也是最适合改编成一战题材的作品。该系列最初就是发迹于二战，它把当时那种近距离作战的混乱场面很恰如其分地表现了出来，也只有它才能充分展现世界大战那种程度的战场规模。而且这样的战场规模一直以来都是《战地》系列的招牌特色，再辅以可供操纵的巨大载具装备，让人觉得这TM才是真正的二战战场，当真不辜负Battlefield这个简短而有力的名字。

虽然战地之前从未做过一战题材，但最新的这一作仍然带给玩家一种亲切的回归感。那是我们在2002年就已经爱上的战地，只是将战争的时间向前拨了二十年，因此在熟悉的味道之外又多了一分新鲜感。这里不得不向DICE翘起大拇指，他们对于背景资料的研究功课真的做得很足，并且巧妙地将众多迥异的战斗地点、历史事件和参考文献交织在一起，既接地气，又带点魔幻色彩。现在看来，《战地1》目前的强劲势头还能保持很长一段时间，那么剩下的问题是，它的竞争对手会不会效仿呢。

可以想象，Activision现在一定很紧张地在一旁密切注视着《战地1》在转型后的表现和反响，毕竟《使命召唤》也是从二战起家的，可它最后一次拜访二战战场已是八年前的事（即俗称使命召唤5的世界战火），而且这部最近的二战COD一开始遭到的是嘲笑和嘘声，只是在多年后才慢慢口碑好转，甚至于培养了一大批忠实的世界战火粉丝，他们一直都在奔走呼告，希望Activision重拾二战题材，一开始人们都以为这是情怀的力量，但现在看来，鉴于《战地1》的火爆趋势，人们才发现，玩家对于历史射击游戏的渴求是真实存在的。

但这并不意味着Activision真的就会马上回头转向二战战场，因为前面已经提到过了，《战地1》之所以能够打动众人，一个重要原因就在于，一战是一个新鲜而又陌生的题材，这在已对现代/未来战争审美疲劳的人们眼中，不啻于一针兴奋剂。其实当初使命召唤黑色行动一代也有着类似的功效，它采用的冷战时期背景和带有阴谋论的剧情也在当时让人眼前一亮。看来在任何时候，玩家都希望得到与众不同的体验，即便是COD这样的年货，只要肯在题材上多花点心思搞得别出心裁一些，也是能够受到对年货政策嗤之以鼻的挑剔玩家青睐的，显然，Treyarch当时在这一点上做得是不错的，而重组后的Infinity Ward一直没有交出很出色的答卷，今年的《无限战争》看起来不过又是一个缺乏新意的科幻类射击游戏，这会不会让Activision真的有了改变的想法呢？

果不其然，在看到玩家对《战地1》的热情如此高涨后，COD的开发人员也开始摆出讨好的姿态，称“不希望科幻成为本作重心，而希望重现二战精神，角色发展和战友情谊，我们希望在这一作中再次抓住这种感觉，而太空元素只是调剂”。由此看来，我们还得好好感谢《战地1》，正是它的成功，有可能促使两大招牌系列重新回到良性竞争的轨道上来，同时重新回归它们的历史本源。P



德国齐柏林飞艇的空袭让它成为“一战”游戏中的标志

传递火炬

攻城学院兔老师

老爸，请你把我在《猎魔人》里骑马的视频给他们看一看

通常来说，在葬礼的现场会出现四种人，第一种是双眼红肿的，第二种是一脸严肃的，第三种是谈笑风生的，而第四种，是默默跟逝者对话的。

我恰好就是第四种人。

出席老丁先生葬礼的人中，有各色亲属，有和他一起创业的哥们，和他跋山涉水的驴友，还有我，一位被老丁带上可口可乐与电子游戏之路的门徒。

那还是上世纪八十年代后期，尚是萌娃一个的我因为老丁的女朋友而结识了这位活像海明威的叔叔——以及他的雅达利游戏机。他的女朋友特别欣赏我这种时而马屁时而卖萌的小朋友，所以每天都把我借去观赏半天。我从此开启了天堂模式的夏日生活：冰镇的可口可乐，加冰的冷风机，只有一个按键的摇杆手柄，扫射敌机的战斗机，轰杀鲨鱼的潜艇，还有他女友准备好的以现在的标准来看有点黑暗料理的美食。

根据老丁的说法，我的反应速度和判断力比他住的那间单身宿舍楼里的狐朋狗友们高出不止五倍。所以当他在1989年弄到了一台任天堂FC和《魂斗罗》《坦克大战》几个游戏的卡带后，找了个周日把游戏机带到我家来了……

“哥哥、嫂子，是这样的，我那些同事玩游戏的技术实在太烂了，怎么都过不了关，我想找小家伙帮我打过去……”。要不是我当时太急着玩新的游戏的话，大概会注意到老丁和我父母的额头上都布满了黑线吧。总之成年人们达成了某种默契，老丁每周可以跑来玩一次，并在我的协助下打通了《魂斗罗》《坦克大战》《超级玛丽》《沙罗曼蛇》。需要说明的是，我爹当时也会以保护我视力为名而抢走手柄，然后各种坑队友。

老丁的女儿出生了，我开始背着书包上小学，所以我和老丁一起打游戏的时间越来越少，但是他已经把我领进了电子游戏的世界。我经历了使用磁带的个人电脑上的《淘金者》和《小蜜蜂》，经历了Win3.2系统的《真人快打》和《阿帕奇》，再迎来了1995后的电脑游戏黄金年代。

在那神作井喷的年代里，我充分发挥自己的搞事天赋，把学校的一位特级教师德高望重的教研组组长，给硬生生拉进了电脑游戏的坑。

事情是这样的：这位特级教师的儿子，是我的同桌兼学霸，除了在桌面上常跟我讨论些物理化学奥赛的题目之外，还经常在课桌下传递《大众软件》和《电脑报》。他的父亲大人在家装了一台电脑，却不会装软件。他便借机邀请我去安装Office三件套，以及一些“学习历史知识”的软件。

这个“历史知识”软件的英文名叫做《Age of Empires 2》，我给这对父子演示了各个文明的介绍，还煞有介事地向老先生请教些生僻词汇，最后再告诉他这个软件的Campaign功能可以模拟古代的战争。我原本的目的是缓和这对父子的关系，但没想到会造成十分骇人的后果——隔壁班的小伙伴找到我，质问我是怎么样把他们的老师洗脑的。“他现在上课随便讲什么内容，都可以拐弯抹角地扯到《帝国时代2》上！XX先生为什么会弃医从文？老师说是因为看到了当时中国的落后，用封建时代的剑兵和弓手去对抗帝王时代的圣骑士和劲弩手毫无希望……”。幸好我的学霸同桌很是想得通，他表示他爹爱讲什么讲什么，反正他不担心高考，只盼着亲爹在他想研究“西方神话传说中的生物”（《英雄无敌3》）的时候能把电脑让给他。

在同学聚会上，我跟一群没什么时间一起玩《星际争霸》和《三角洲部队》的中年人讲完了上面的段子，干掉一大杯兑了白酒的雪碧，返回我的家中履行职责，陪儿子兔小师去公园。兔小师把两把软胶剑插在背后，大摇大摆地走向他的幼儿园同学们。

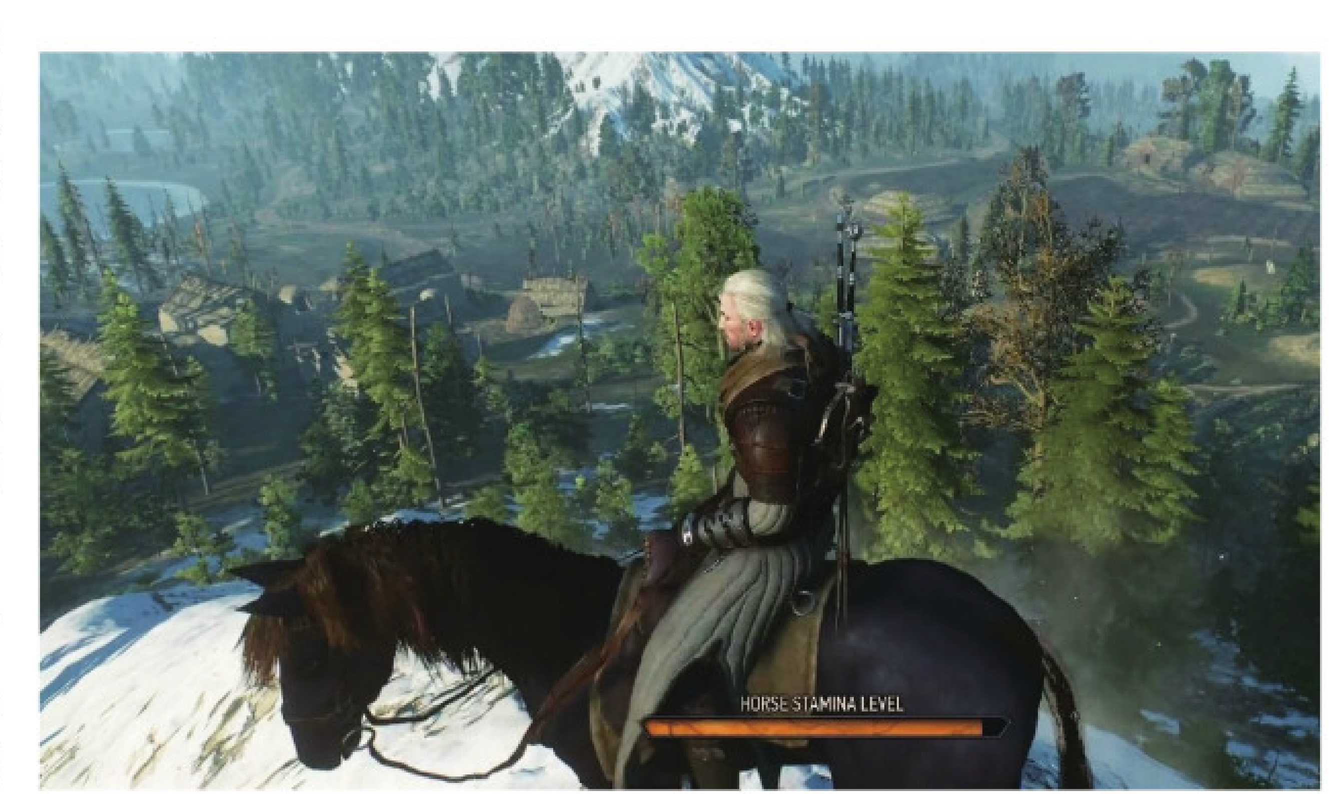
“兔小师！你背的是什么武器？”拿着光头强猎枪的小朋友们问道。

“这是猎魔人的宝剑！”兔小师回答。

“《猎魔人》是什么？哪个网站有看？”

“猎魔人长着白色的头发和猫一样的眼睛，他们使用两把宝剑，钢剑打败坏人，银剑消灭怪物！不是网站，是游戏，我会玩的哦！”，兔小师转过头看着我：“老爸，请你把我在《猎魔人》里骑马的视频给他们看一看。”

火炬已传开。



最后的致意

CaesarZX

在自己曾经喜爱的刊物上刷出了存在感，那种感觉是那么神奇和美妙

这大概是我给“大软”的最后一次投稿，在这本21年的老刊物上留下我最后的（用编辑Cross的话说）存在感。几年前，我就对这最后的时刻做过心理准备，脑补了各种哭爹喊娘、惊天泣鬼的彩排，可是，当这一天真正来临时，我还是感到一阵眩晕和万分无措。

其实本来与编辑说好，这一篇最好不要带有悲伤感，但我已经实在想不出不在这最后一篇稿子中伤感一回的理由了。在跟一群新老作者商量合作一起在这最后一篇中每人都或多或少留下一些文字后，他们最后的决定惊人地一致：还是你自个儿写吧！

……行。

我家购入第一台电脑时，也就比1995年8月的“大软”创刊号早了几个月，但一直到1997年买了第一套正版游戏之后起，我才买了人生的第一本“大软”。和当时已经订阅几年的《科幻世界》这样的期刊不同的是，尽管那些杂志中有许多让你爱不释手的文章，但“爱不释手”只是个修辞手法，而“大软”则是被作为一本工具书来使用的，这就意味着，不论你爱还是不爱，你都无法释手。家里的电脑从来没有闲着，不是爸爸用来上网和工作，就是我用来玩游戏和画画，而在我们俩做这些事时，除了一堆软盘和光盘堆在一边外，最大的共同之处就是，键盘边永远都放着一本《大众软件》。

回想起过去20年我与电脑世界之间几乎全部的交集，几乎每个清晰的记忆片段和瞬间，都被“大软”的——阴影所笼罩着，挥之不去……带着我买正版《银河飞将4：自由的代价》和《FIFA 97》的是“大软”；带着我买盗版《庭院设计师》和《我形我速》的也是“大软”；带着我买索尼16倍速CD-ROM和人生第一个带滚轮的鼠标的还是“大软”；带着我DIY第二和第三台电脑的依然是“大软”；最后到2005年底，被我带上去美国的飞机的唯一一本中文杂志，又是“大软”。

这一本也成为我连续8年购买“大软”的终点。不再买的原因有很多，国外买不到、携带不方便、互联网普及，甚至对中文杂志不再感兴趣。到美国后，我连续买过N期PC World和PC Gamer杂志，尽管他们无论在印刷、美术、内容还是排版上，相对“大软”，至少领先一个时代，但无论怎样都无法取代“大软”在我心目中的那个位置。我从未担心过我们会失去它，与我一样购买“大软”多年的读者，也一定从来没有担心甚至想象过将来的哪一天，它离我们而去时会是怎样一副景象。尽管我们对它不再像过去那么需要，但仿佛只要它还在那里，心灵就有一种寄托，它就像是我们逝去时光的见证，一直都在那里告诉途径的路人，这些故事曾经发生过。

不知大家是否经历过类似的心理境遇：你任意一段有记忆的经历发生在某时，我们称之为Y时；在此后的某个完全不相关的时间，你结识或知道了某个或某些给你留下深刻印象的人，我们把他们叫作A。尽管A与你在Y时的经历没有丝毫关系，但有时，你可能会不由自主地去想象，自己在Y时正在经历那段历史的时刻，A正在做什么呢？然后，在一个更大的视角下，想象着自己和A在Y的同一时刻，在相隔几千公里完全不同的地点，做着各自事情的情景，仿佛自己与A在Y时就已经有了微妙的联系似的。更有时甚至会产生移情作用，把自己想象成他们……

除了在我人生中注定留下强烈印记的那些人外，从我1997年开始买的那第一本《大众软件》起，这个杂志社的编辑就加入了我幻想中的A的行列。我会想象Y时他们在编辑部里组些什么稿、玩些什么游戏、看些什么电影，甚至，泡过哪些妞。这样的想象其实是基本没有意义的，但想多了之后，总能给我自己带来一种认同感和亲切感——在相同的时间，不同的地点，从未谋面不曾相识的我们，都在做着自己喜欢的事，过着自己想要的生活。这样，那些看似遥远的编辑就一个个在你的幻想中活了起来，不再仅仅是一个个奇奇怪怪的笔名了。

高手变成大侠，最后变成大神，菜鸟变成苦手，最后变成萌新。时代的变迁在这些称谓上留下了最明显的痕迹，但身份也能因它发生变化：读者变成了作者。纯粹作为“大软”的读者，和之后成为它内容的作者，是两种截然不同的感受。 自从2007年第一次正式给“大软”写稿开始，“大软”在我心中就不再那么高不可攀了，除了发现编辑与我之前的学生时代已经基本不是同一批编辑了之外，还发现这些编辑居然都是一个个活人……但最重要的是得以在自己曾经喜爱的刊物上刷出了存在感。那种感觉是那么神奇和美妙，以至于这种存在感我一直刷到了2014年中刊停办才意犹未尽地停下。

时间是这个世界上最强大的力量，时间之线匀速而平静，看不见一丝波澜，它创造一切和消除一切的过程都是那么的自然和轻而易举。面对时间，所有试图挽留和纪念即将逝去事物的努力都是无谓可笑的。

但这活儿，总得有人干。P



中间位置分别是创刊号和我买的最后一本大软

头条新闻

中式商务风，戴尔“成铭”系列电脑亮相

■本刊记者 Monitor

在2016年12月14日举办的戴尔科技峰会上，全新商用客户端解决方案“成铭”产品系列华丽亮相。“成铭”是戴尔第一个采用中国设计风格的产品线，也是专为中国用户特别打造的商用客户端产品线。这是戴尔自1984年成立以来首次在机箱上呈现中文系列名字，寓意功成名就。产品率先在中国市场发布，展现了戴尔进一步深化“在中国，为中国”4.0战略的决心。在此次科技峰会上，戴尔还用多种展现手法，为参会者演绎了一系列最新的商用客户端产品及解决方案，如智能化办公展示、虚拟现实（VR）体验等。现场演示的方案跨度涵盖了教育、铁路、房地产、旅游、医疗等各大领域。



戴尔全球资深副总裁、大中华区总裁黄陈宏（左）与戴尔副总裁林浩共同为“成铭”电脑揭幕

戴尔全球资深副总裁、大中华区总裁黄陈宏博士表示：“‘成铭’系列在充分了解中国用户的需求后诞生，专为满足中国用户的需求而设，是戴尔中国本地化战略举足轻重的一步。作为戴尔端到端解决方案的重要一环，商用客户端的不断完善强化了戴尔的整体实力，为用户带来更加完备的选择，进一步深化了戴尔在中国的发展。”

成铭系列的首款产品——成铭3967台式机的外观设计灵感源于“鸟巢”体育馆的造型，还将中国传统的工匠精神融合到产品中。该产品系列主要将面对政府、教育、金融、医疗等用户，专为中国行业客户的特殊需求打造。它搭载第六代英特尔处理器，最高支持酷睿i7处理器，最大支持32GB DDR4内存、2TB 7200rpm HDD硬盘（可选多种容量SSD），并可搭载入门级或主流显卡解决方案。这款产品原生搭载VGA, PS/2及HDMI视频接口，支持HDD保护增强套件、支持串行端口、PCI及可选并行端口，端口设计充分考虑了中国客户的需求。其出厂系统可选Windows操作系统、Ubuntu、国产中标麒麟等，极大方便了在操作系统使用习惯上有差异化需求的各行业用户。它也秉承了戴尔商用客户端产品安全、可靠、易管理的优良基因，通过了50项性能测试，为客户提供长达5年的保修。

转型驱动，英特尔亚太研发中心首次开放

近日英特尔亚太研发中心首次对媒体开放，本次以“The Next：研发加速实现万物智能互联”为主题的活动是一场英特尔全球性的技术大会，在2天25场技术分享会中，重点分享英特尔亚太研发中心在云计算、数据中心、物联网、连接和FPGA以及“物”领域的领先技术、产品和解决方案的实质性研发与合作成果，并现场展示了英特尔亚太研发中心在大数据、物联网及可穿戴设备等领域的最新成果。



英特尔亚太研发有限公司总经理、英特尔软件与服务事业部中国区总经理何京翔 发表主题演讲

“英特尔亚太研发中心是已经成为英特尔全球领先、具有全球影响力的卓越创新中心，”英特尔亚太研发有限公司总经理兼英特尔软件与服务事业部中国区总经理何京翔表示，“作为英特尔在中国最大的产品和技术研发基地，亚太研发中心积极支持并推动英特尔增长的良性循环，把握万物智能互联时代的新机遇，协同合作伙伴创新，建立起强大的技术领先地位、充满活力的生态系统。”

自2005年9月落户上海紫竹以来，英特尔亚太研发中心快速成长，现有员工2000多名，包括90余名博士生、1300余名硕士生和650多名本科生，培养了2位资深首席工程师和7位英特尔首席工程师，并有5000余名各院校学生曾在这里实习。英特尔亚太研发中心荣获21项IAA（英特尔成就奖），已和20所顶级大专院校以及MOE建立深度合作关系，并与本地领先的合作伙伴进行合作，对本地的云、大数据、物联网和5G标准等产生重大影响。

水冷迷你PC，索泰ZBOX EN1080全球限量发售

在近日于中国香港举行的索泰全球品牌10周年新品发布会上，搭载了GTX 1080显卡的水冷散热迷你PC：索泰ZBOX EN1080与索泰移动VR背包一起亮相。其内部带有一体式水冷散

头条新闻

Linksys新一代路由器上市

■本刊记者 魔之左手

Linksys领势近日宣布其顶级无线路由器Linksys EA9500 AC5400以及双频千兆路由器WRT1900ACS正式进入内地市场。EA9500无线路由器支持新一代AC Wi-Fi、MU-MIMO及三频传输技术，能够提升无线网络的速度及性能，让用户纵享顶级的流畅互联网体验。



Linksys亚洲区网络业务负责人Jaimohan Thampi介绍产品

Linksys EA9500 AC5400配置了1.4GHz双核处理器，外置8根高增益可调节天线，总带宽高达5.3Gbps（1000Mbps@2.4Ghz+2166Mbps@5Ghz+2166Mbps@5GHz），大大提升了覆盖的范围。它最高支持8组MU-MIMO传输，搭配三频传输技术，能够为家庭用户提供高速且稳定的无线网络连接，即使在同一时间进行网络游戏、音乐播放、邮件办公、网上购物，甚至观看4K超高清电影，都不会因网络速度而受到影响。EA9500还配有8组千兆级有线网接口，并支持Smart Wi-Fi，配有USB 3.0和2.0插槽，支持Beamforming技术，能够让信号与相应电子产品专享匹配。

WRT1900ACS带有4根可调节可拆卸天线，配置了1.6GHz的双核处理器、128MB闪存、512MB DDR3内存，配有4个千兆有线网络接口和eSATA和USB端口，总带宽为1.9Gbps（600Mbps@2.4GHz+1.3Gbps@5GHz）。它配有Linksys Smart Wi-Fi设置与管理工具，与Marvell和OpenWrt.org合作，预装最新版本的OpenWrt Chaos Calmer（15.05），带来最完整的开源支持。最新的软硬件和固件选项让这台表现出色的路由器具有定制化和突出的高速体验。

热系统，可以有效排出显卡和CPU温度，静音的同时还能获得出色的散热效果，同时保持了迷你PC的体积优势。



作为索泰10周年的限量纪念版，ZBOX EN1080在外观设计上添加了索泰全球品牌10周年的部分元素，整体外观偏沉稳，整机尺寸仅有225mm×203mm×128mm，顶部为蜂巢设计，镜面侧板设计更显时尚。它采用Intel i7-6700处理器和NVIDIA GTX 1080显卡，旗舰级产品能让玩家在4K高画质下体验游戏乐趣。它设计了两个DDR4-1866/2133 内存插槽，最高可扩展至32GB。它还预留了一个2.5英寸硬盘位，一个SATA 6.0Gbps HDD/SSD接口，以及一个M.2 SSD 插槽（PCIe x4）。

索泰ZBOX EN1080提供了包括USB 3.1 Type-C在内的多个USB接口，多功能读卡器，音频输入/输出接口，以及HDMI、DP视频输出接口，支持多联屏游戏。它带有2个千兆有线网络接口，同时支持无线网络和蓝牙4.2技术。

爱普生发布墨仓式新品

2016年11月24日，爱普生在京召开了2016秋季媒体日，推出4款家用墨仓式新品，分别为：L380、L383、L385、L485，并宣布截至2016年6月，爱普生墨仓式打印机在全球累计销量已达到1500万台。









本次新品的打印速度有明显的提升，黑白和彩色打印速度分别为每分钟10页和5页。它们采用耐久式打印头，爱普生原装墨仓系统设计精准严密，准密封隔光设计让尘埃很难进入机体内，在源头上降低了杂质、挥发导致的堵头问题，保障了使用时间及打印质量，节省了使用成本；大墨仓式设计比传统墨盒容量更大，且一支黑色墨水48元，一支彩色墨水60元，墨仓式黑色可打印约4500张，彩色可打

头条新闻

Adobe Creative Cloud正式登陆内地

■本刊记者 Monitor

近日，Adobe宣布在内地市场推出本地化的Adobe Creative Cloud创意应用软件。Adobe Creative Cloud for teams提供了15个适用于Windows和Mac设备的旗舰创意应用，其中包括 Adobe Photoshop、Illustrator、Dreamweaver、InDesign、Lightroom、Premiere Pro 和After Effects等。本次发布后，内地用户将即刻体验到Adobe Creative Cloud的数千项新功能，Creative Cloud for teams的会员机制将持续、定期地向各类型企业、教育和政府机构提供最新和升级的功能。



Adobe总裁兼首席执行官Shantanu Narayen宣布Adobe Creative Cloud正式登陆中国大陆市场

Adobe数字媒体执行副总裁兼总经理Bryan Lamkin表示："中国是全球最大的数字化经济体，每天使用数字化设备和应用的人数高达7亿。Creative Cloud for teams的推出将帮助中国客户加速创新步伐，前所未有地释放他们的创造力。创意和设计主导型思维在企业的发展和转型中发挥着越来越重要的作用。众所周知，当企业投资于优秀设计时，其客户忠诚度和品牌价值也将随之稳步提升。当前，企业业务正在不断转型，创意则是转型的核心。Adobe致力于在这一过程中帮助中国品牌打造最具吸引力、个性化和恰当及时的客户体验。"

Adobe大中华区高级董事总经理黄耀辉表示："随着技术的普及、强大新型工具的推出以及创意思维对商业影响力的加大，中国设计从业人员的前景将一片光明。Adobe携手内地市场客户18年，在这个过程中，我们始终致力于推动本地业务，确保为客户提供最佳的体验。" P

印约7500张，性价比更高。原装设计比改装连供产品更加稳定可靠，四色分体式设计可用完一色换一色，无需频繁更换。在正规线上线下渠道购买，都可以享受爱普生提供的较为完善的售后服务，以及长达3年的保修时间。

戴尔大力扶持VR内容开发

近日戴尔在京举行虚拟现实联合实验室成立仪式暨开发者大赛颁奖典礼，携手医微讯、慧科教育、网龙华渔、五洲传播四家专注于不同领域的合作伙伴，共同助力VR技术的行业应用与发展。戴尔与专注于芯片技术的厂商AMD高层同声表达对业界行业先驱与新锐创作者的支持，宣布在未来在VR领域将保持紧密的合作，提供VR从业者更好的硬件平台，助力优质的内容产出，以促进VR行业进一步发展。



戴尔与合作伙伴共同宣布成立虚拟现实联合实验室

本次成立的"戴尔医微讯数字医学虚拟仿真联合实验室""戴尔课工厂联合VR实验基地""戴尔战略合作实验室""戴尔网龙联合VR实验室"，将进一步强化对VR在医疗、教育、多媒体、游戏等关键领域的企业级应用，针对不同行业的多元化需求，深挖更多市场机遇以及业务优化可能。戴尔则会利用自身强大的技术研发背景以及在供应链方面的高融合能力，实现VR虚拟现实生态的发展，推进VR更深层次的行业融合与解决方案创新发展。7月拉开帷幕的"创见未来"戴尔VR开发者大赛，也于活动当天公布了应用、音视频媒体及游戏三大领域的大奖获胜者。本次大赛共有来自全国77家VR内容创作企业与工作室报名，累计70件VR参赛作品，涉及游戏、教育、房地产、娱乐、医疗、汽车、家居、社交等多个领域。戴尔为活动提供了30万元的设备大奖以及其他类目奖项，大奖得主还会获得资金以及戴尔生态系统的支持。

辣椒快打改变客厅娱乐方式

近日，致力在智能电视和大屏中为用户提供优质游戏资源及全新的交互操控方式的辣椒快打，在北京召开发布会，公布了辣椒快打经过1年多的快速发展的成果结晶。辣椒快打不断增强科研技术水平及软件研发创新，实现了多个同行业第一及业内技术突破，目前已和中国移动、中国电信、中国联通、中国广电国内四大运营商深度绑定，并携手华为开拓欧洲领先的英国的运营商Lyca、比利时电信Proximus，共同激活海外电视游戏市场热度。另外辣椒快打还将与美国EA旗下知名游戏发行商Chillingo合作签约，实现世界级精品游戏在电视端的全新操作

头条新闻

高德超越百度，完成“小目标”

■本刊记者 Monitor

近日阿里移动事业群总裁兼高德集团总裁俞永福在杭州云栖大会上发表演讲时宣布，高德地图手机客户端的每日活跃数据已经超越百度地图，成为行业内排名第一的手机地图应用。“至此，高德已经在移动互联网领域完成了对于竞争对手的全面领先。”同时他还对高德公司发表内部信，称继2015年10月之后，高德再次仅用半年时间就完成了全年的用户增长目标（阿里新财年从2016年4月1日开始）。



阿里移动事业群总裁兼高德集团总裁俞永福在2016年杭州云栖大会上

艾瑞mUserTracker的最新监测数据显示，高德地图手机客户端（不包含高德导航、苹果地图）的最新每日活跃设备数约为2983.19万，在地图导航类目中排名第一，排名次席的百度地图每日活跃设备数据则为2808.87万；此外，在每日使用频度和时长方面，高德同样排名行业第一：高德地图手机客户端人均（单机）每日总使用次数为2.48次，人均（单机）每日总有效使用时间为17.08分钟，百度地图则分别只有2.06次和8.04分钟。此前，高德在手机导航和手机实时交通方面排名第一，本次在手机地图上成为第一名意味着高德已经在移动互联网领域取得了全面领先。俞永福还透露，出于对自身成绩的充分自信，高德已经允许另一家大数据服务商QuestMobile进行代码监测验证，结果将在未来体现。

十一期间，高德地图导航规划服务次数和驾车导航总里程数也领先于竞争对手，同时用户数量的同比增长率依然超过了100%；高德节前联合全国多地公安交通管理部门发布了《中国主要城市节假日出行预测报告（2016年国庆节）》，其中预测的全国高速拥堵趋势与交通部路网中心10月1日至10月8日监测到的真实数据基本一致。“但同时我们也清楚地看到，有很多用户痛点、用户问题没有解决，智能大交通产业也刚刚起步。”俞永福表示，今天的成绩虽然出色，但只是实现了一个“小目标”，未来需要再接再厉。

体验，并计划共同致力于大屏游戏的开发与发展。



辣椒快打CEO张普介绍新品

辣椒快打还隆重推出了全新的大富翁电视经营类游戏“家有富翁”，它标志着多人同屏互动的新纪元，更是辣椒快打重拾经典，向经典的大富翁系列致敬的游戏情怀。辣椒快打会联手欢乐之城等火爆IP，以全新的游戏玩法、关卡及人物信息等丰富游戏剧情，为用户带来全新的富翁新体验。

辣椒快打将继续以技术创新和零成本的解决方案，提供灵活多样的交互及绚丽多彩的效果，致力于成为客厅娱乐最后三米的软件解决方案提供商。

Imagination瞄准新兴计算领域

近日Imagination公司在京举行媒体见面会，新任CEO Andrew Heath等多位高层将亲临现场。Imagination公司MIPS处理器IP执行副总裁Jim Nicholas介绍了新的Warrior I-class I6500 CPU，其多线程、多核、多集群设计可为多核异构设计提供了全新等级的系统效率与可扩展的运算能力。目标应用包括汽车辅助驾驶（ADAS）系统和无人驾驶汽车、网络、无人机、工业自动化、安全、视频分析、机器学习以及其他日益依赖于异构运算的各种应用。

Imagination在会上宣布和国内半导体厂商炬芯（Actions Semiconductor）加强双方MIPS架构合作伙伴关系。通过这些IP内核，炬芯公司将开发面向智能家居、Wi-Fi/蓝牙音频、多媒体音频和视频产品的新款SoC。Imagination大学计划（IUP）会为全球的教师提供丰富的资源和支持服务以及大量的动态线上资源和论坛，特别是为内地教师进行微控制器（MCU）的简介与基础课程培训。



Imagination公司CEO Andrew Heath介绍新战略



狙杀之神重装上阵

文 | 莽月飘零

狙击精英4
Sniper Elite 4
制作： Rebellion
发行： Rebellion
类型： 第一人称射击
发售： 2017.2.14
平台： PC/PS4/XBOX ONE

战争一向是影视游戏作品的流行题材，而其中以“二战”题材最为流行。如今大凡经典射击系列——如《使命召唤》《战地》《英雄连》等，都或多或少的涉猎过“二战”题材。当然也有那种与“二战”这个老套题材死磕的游戏系列，《狙击精英》系列就是其中之一。将于2017年春季面市的最新作《狙击精英4》，虽然仍旧是老套的“二战”，却能够给玩家拿出更多有趣的新内容，值得喜欢狙击手题材的玩家们品玩一番。

欢迎来到意大利

《狙击精英》系列的第二作和第三作中的主角卡尔·费尔伯恩首先在《狙击精英3》中的北非战场展开秘密行动，随后又回到了欧洲战场深入腹地直抵法西斯心脏德国并成功将希特勒的毒气计划粉碎，同时又在《僵尸部队三部曲》中凭借一人之力颠覆了整个以丧尸形态复活后的纳粹和希特勒。简直是奎爷附体的卡尔·费尔伯恩在《狙击精英4》中仍然是被主角光环所包围的狠角色，不过北非和欧洲战场已经被他翻了个底朝天，这一次这个可怕而冷酷的男人瞄准了“二战”中最爱卖萌也是纳粹德国猪队友之一的“意呆利”，这一次玩家将和卡尔·费尔伯恩一起，前往这个昔日横跨欧亚非大陆的罗马帝国而如今被战火包围的的土地上，以正义的名义搅他个天翻地覆。

游戏的舞台设置在意大利，时间则是1943年，这一年发生了很多事件都是“二战”的关键性事件：2月2日斯大林格勒战役结束，5月北非的德国和意大利军队向盟军投降，7月盟军在意大利西南的西西里岛登陆，同时意大利发生政变而本尼托·墨索里尼被捕，9月盟军在意大利登陆，10月意大利反水对德国宣战。在此历史大背景下，玩家在游戏中能够玩到的单人战役任务就不言自明，玩家要操控卡尔·费尔伯恩帮助盟军执行秘密任务，最终让盟军登录西西里岛乃至整个亚平宁半岛，帮这个动不动就投降的猪队友尽早从法西斯的队伍里解脱出来。

更广的世界，耐玩的任务

《狙击精英》系列的定位在于第三人称伪沙盘下的潜入和暗杀，前几作都有丰富的潜入与暗杀系统护驾，加上不错的AI机制和随机巡逻路线，这让游戏的每一关都可以让玩家反复品玩，每一次的过关体验，都会有不同的新感觉。而且游戏的自由度非常高，给玩家的任务目的唯一但是并不会强制玩家必须用某一特定手段来完成任

务。从这几点上讲游戏与《杀手》系列非常相像，都是潜入暗杀为主要玩法的游戏，都是任务完成方法非常多元化、非常自由。虽然两个系列都注重玩家对战场局势的拿捏把握和运作，但不同点在于《狙击精英》系列更注重玩家对枪械的使用，尤其是狙击枪的运用。

《狙击精英4》一如既往的会鼓励玩家以潜入与暗杀和远程狙杀的方式完成任务，不过这一次游戏的世界会更加的宽广，以往游戏场景的大小并不能够让玩家满意，而这一次游戏不仅增加了地图的面积，更增加了纵深层面的高度。这让玩家需要利用到攀爬跳跃等内容相当的多，而且攀爬元素也包含在玩家战术运作，因此合理利用地形与敌人上下周旋才是攻关的核心，尤其是岩壁的攀爬，能够让玩家从敌人意想不到的位置展开突袭式的杀戮。

《狙击精英4》的任务也会更加的简洁，而且在大的战术层面上，任务完成的方式也会更加的固定，与前几作比较混乱的方式相比更类似于经典的《盟军敢死队》系列那样：隐蔽——侦查——制定策略——实施战术——根据局势调整并实施新战术。游戏给玩家明确的思路和过程，而玩家只需要把额外的精力放在战术上即可，我们可以看到，在这一作中游戏更注重玩家对战术的运用，而并非前几作中对玩家的应变和操作进行考量。同时游戏的AI更加的聪明、也会更加的贴合现实，玩家的狙杀更容易引起其他敌人注意，而且敌人也并不会与玩家单打独斗，他们不仅会呼叫增援更会龟缩掩体盲射或是包抄绕背，因此玩家实时走位的好坏在本作中也是相当重要的技巧。

值得一提的是，游戏中敌人会有一定的反应时间，玩家可以抓住这段很短的时间进行连续的狙杀，只要玩家的技巧足够高，那完全可以像《细胞分裂》的标记处决系统那样在短时间内向四面八方的敌人依次开出数枪，枪枪致命让每一枪都触发X射线效果，演出精彩的同时，玩家也会有相当的成就感与满足感。但要注意不同类型的敌人，他的反应时间也不一样，攻击范围也不同，比如敌人的狙击手反应时间就相当的快，而且射程非常远，玩家最好在惊动敌方狙击手的情况下迅速移位保命，因为敌方据说很快就可以通过枪声等判断出玩家的位置，但对于普通士兵而言他们不具备这个能力，玩家大可放心在原地连续狙杀。

更加精彩的X射线

X射线系统是该系列为了增强演出感以及打击感所加入的系统，当玩家打出漂亮的击杀时就可以触发这个效果：时间变慢，深景突出，镜头会跟随子弹从枪口抵达敌人的身体，并且玩家可以看到X射线下的敌人被击中的效果。虽然经过三代的积累X射线效果的精彩场面种类已经非常丰富了，什么子弹击碎心脏、射穿颅骨、打爆腰子一应俱全，但这一次的《狙击精英4》还是在原有的基础上将X射线的演出场面再度增加，一些近战的暗杀也有机会触发X射线效果，让演出更加的精彩。

在演示中我们就能够看到我们在前面所介绍的一切新特性。任务开始在一座峡谷之中，峡谷上架设着一座大桥，桥身、桥墩与桥上都有敌人，两边的密林中也有敌人巡逻，更有狙击手巡视四周，桥上的一座防空炮需要玩家毁掉好让盟军空降师的空降行动不会受到过与惨重的损失。卡尔首先利用望远镜观察敌方兵力部署情况和巡逻路线，很快就根据观测到的信息制定好战术并立即实施：凭借过硬的技术以远程狙击的方式将桥墩处的数名敌人在短时间内依次狙杀，惊动树林中敌方狙击手后立即移位并抓住敌人的反应时间，在敌方狙击手开枪前的一瞬间以触发X射线效果的方式用子弹击穿了敌方狙击手的喉骨，整个过程X射线效果几乎不断，评分和经验值蹭蹭爆涨之外也非常带劲过瘾。

虽然战术是过关的关键，但过硬的游戏技术仍然是打得好看的核心。









左上图 潜入与射杀是游戏的主旨

右上图 游戏虽然以潜入暗杀为主，但当成突突突游戏来玩也行——前提你要有过硬的技术

左下图 暗杀会随着环境有不同的演出，比如这个高空拉坠

右下图 千里之外杀敌于无形仍然是游戏鼓励玩家的玩法



狩猎在海尔斯堡

文 | 科曼奇复兴计划

猎人：野性呼唤
the Hunter Call of the Wild
制作： Expansive Worlds
发行： Avalanche Studios
类型： 狩猎
发售： 2017 夏季
平台： PC

打猎游戏一直是一个很小众的游戏类型，其小众程度甚至低于飞行模拟。因为打猎仅仅是一种目前还盛行于欧洲和北美人烟稀少地区的“乡村运动”，而且大部分打猎爱好者往往还是富得流油的农场主。在秋季收获完农作物后，这帮土豪就会带着自己的猎枪到农场周围的丛林里猎杀野生动物换取一些资源同时消遣自己。所以通常打猎游戏本身所面向的，仅仅就是那些喜欢打猎或者对打猎感兴趣却没有条件（金钱、时间）到荒郊野岭“消遣”一下的人们。

对于这么窄的受众面，自然很少会有技术雄厚的制作室愿意尝试打猎题材的游戏，只是偶尔会在一些“射人”的游戏中加入一些射鸟、射鹿、射野猪的桥段来丰富一下游戏内容。但是换个角度想，正因为打猎本身的技术和资金门槛太高，很少有人能够真正体验到这种运动的乐趣，所以让某些人就是不信这个邪——曾经制作过《正当防卫》和《疯狂麦克斯》的雪崩工作室（Avalanche）近日就宣布了自己2017年的新作品《猎人：野性的呼唤》，立志要打造一款“高大上”的3A级打猎游戏。

丰富的游戏内容

一般来说打猎游戏的内容会比较单调——玩家寻找猎物，杀死猎物，领取奖励。所以几个回合下来玩家就会产生疲倦感，转而去玩可以射“人”的游戏。在这个问题上，雪崩工作室做出了大量的改进。毕竟有之前开放世界射击游戏制作的经验，制作组加入了大量开放世界射击游戏的元素，使得游戏的内容十分丰富。

首先游戏的狩猎地点设定在一个叫“海尔斯堡”的欧洲小镇。这里拥有大片的树林和草原。整个地图为全开放世界设定，玩家可以在这里自由的行走狩猎。地图中散落着各种各样的瞭望塔和休息站，玩家手中也会有一部信号永远满格的手机充当游戏地图。手机还能时刻接到当地居民（NPC）发来的各种主线和支线任务，所以从这点来看这款游戏就不是那种单纯的“走路——开枪——走路”的打猎游戏。玩家可以通过手机上任务的引导逐步学习打猎技能，提高技巧，获取额外的奖励。游戏中为了照顾新人对这些细节都做了视觉化的辅助处理，例如高亮标记动物脚印等，使得第一次接触狩猎的玩家就能够充分享受狩猎的乐趣。但是不要误会，这款作品对于狩猎的真实度模拟一点都不含糊。游戏完美模拟了各种野生动物的动作和生活习性，玩家需要逐渐熟悉这些习性以便于更好的进行狩猎。

例如玩家需要判定风向并保证自己站在猎物的下风向上，避免猎物嗅到自己的气味。玩家需要仔细聆听猎物的声音，观察猎物的脚印寻找猎物的行踪。长期大幅度的运动会提高心率，从而影响射击精度等。游戏中也提供了大量的瞭望塔，可以供玩

家查看当前区域的情况。当玩家成功杀死猎物后，可以利用动物的不同部分换取不同的奖励。当奖励到达一定程度时，玩家还可以换取不同的技能点，例如潜行、增强射击稳定性等，以增强自己打猎的效率。

作为一款打猎游戏，本作同样也提供了丰富的枪械武器可供选择。从经典的猎枪和弓箭到.44马格南手枪一应俱全，当然还不要忘记丰富的枪械配件以及打猎用的辅助工具（例如望远镜、诱饵哨和手电筒）。这些武器同样也是需要玩家不断的狩猎和完成任务赚取任务奖励解锁。当玩家弹药资源耗尽或者想要更换、升级装备时，需要徒步走到休息区休息和补充弹药。

结伴欣赏自然美景

如果你玩过Avalanche引擎制作的其他游戏比如《正当防卫》系列，你一定会对其出色的景色渲染能力印象深刻。雪崩工作室也许没有很好的剧本和游戏互动模式，但他们绝对拥有顶尖的美工团队，所以本作对于自然景色的刻画堪称完美，与之前世面上的同类游戏相比完全先进了一个时代。

Avalanche引擎成功的刻画出了海尔斯堡这个位于德国的小镇周边一望无际的丛林。阳光透过树叶斑斑点点照射，树叶不断地飘落，枯黄的草丛随风摆动，甚至风中不断吹过的细小的绒毛和碎叶都会自然的呈现在玩家眼前。

游戏中对于动物的动作表现也是目前同类游戏中顶尖的。可以这么说，就算你不喜欢打猎，你也可以在《猎人：野性的呼唤》中进行一场秋日丛林旅行。同时游戏也毫无意外的加入了动态天气效果，时而阳光明媚，时而大雨倾盆。不同天气下自然的美景也是各不相同，当然更重要的是玩家需要根据不同的天气及时调整狩猎的武器和计划。

在此基础上，游戏更具革命性的设定是支持最多八人线上游戏。玩家可以结伴一同进入开放世界的丛林，自由配合狩猎，或者一起旅行欣赏美景。

其实我们可以回想一下曾经备受好评的《孤岛惊魂4》的狩猎部分，恰恰就是因为美景+丰富的狩猎内容+合作模式而吸引了大量玩家，而在《猎人：野性的呼唤》中，你可以和更多的好友一起感受这种绝佳的游戏体验。

游戏预计会在2017年第二季度上市，从目前的演示来看，游戏的完成度已经相当高。所以各位国内的玩家们，如果你已经玩腻了充当“杀手”的游戏，那么不妨转换一下角色成为“猎手”，尝试一下这款高大上的打猎游戏，来体验一下欧美土豪农场主的闲暇生活吧。







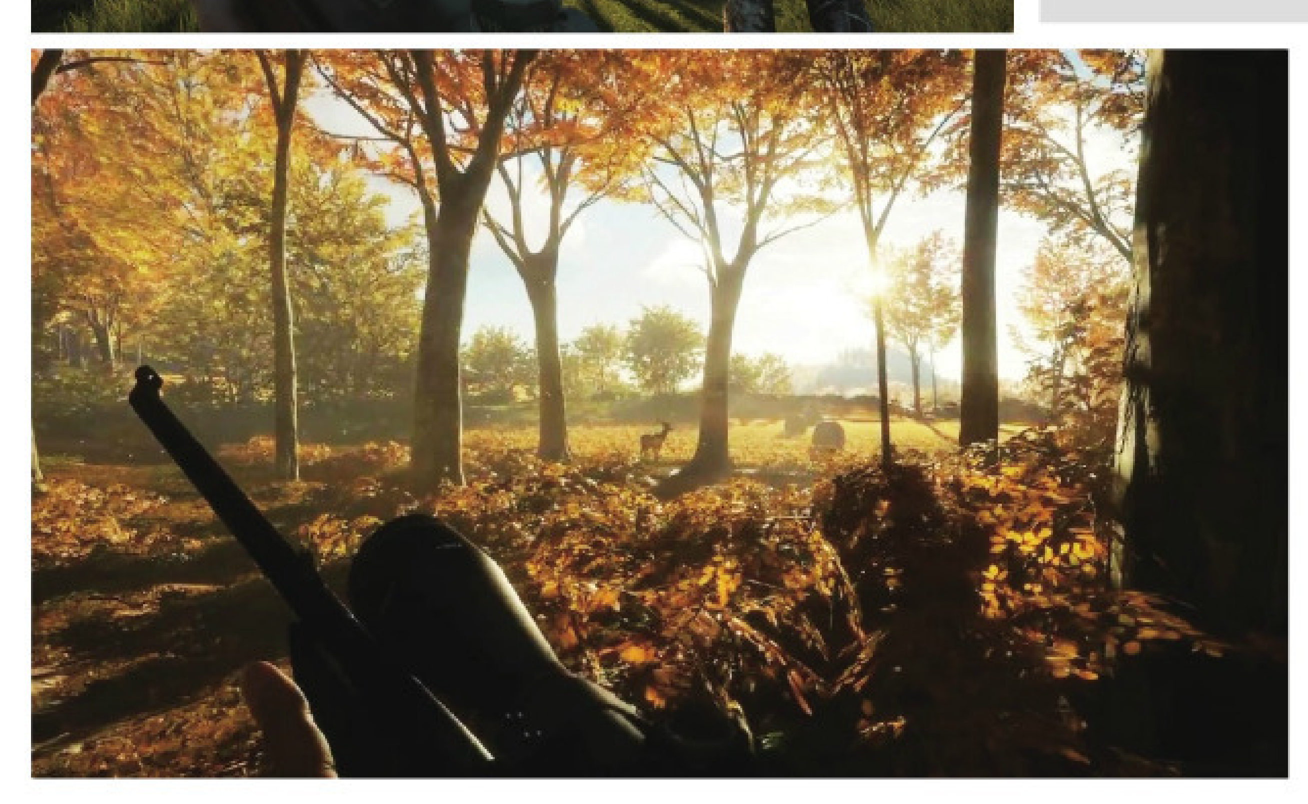
左上图 游戏中的手机作用类似于GTA系列，不仅可以显示地图，还可以提供任务指示、拍照等功能

右上图 游戏完美模拟了在自然美景中的各种野生动物的生活习性

左中图 与三五好友结伴狩猎将是一种全新的游戏体验

左下图 在开放的丛林世界中搜索猎物，画面效果堪称完美

右下图 在游戏中收割不同的猎物，可以获得不同的奖励加成





席德·梅尔的文明
一代经典诞生记

文 | 无声畅游

近期刚刚面市的《文明6》，宣告了回合制战略游戏领域的王者再度归来，无数玩家注定又将度过一个个不眠之夜，为的只是再多玩一个回合。事实上，这部经典系列早在上个世纪九十年代初推出其第一部作品时就，已经确立了整个系列日后的发展方向（当然现在大部分人也多是从后面几部作品才接触到这个系列），那么你知道这部伟大的作品究竟是在怎样的背景和机缘巧合下诞生的吗？

Microprose的诞生

席德·梅尔（Sidney K. Meier）——当今的电子游戏教父，其实一开始并没有从事游戏设计工作，而是通用仪器公司旗下一名非常有才华的年轻微电脑程序师。上世纪八十年代初，他获得了人生中的第一台个人电脑：Atari 800。他很快就开始使用BASIC语言在这台机器上编写一些简单的游戏。恰好，公司内还有一个人最近也购买了一台Atari 800用来玩上面的《星际奇兵》，此人的身份有些特殊，他的本职工作是通用仪器的一名管理顾问，但业余时间则是美国空军预备役的一名战斗机飞行员。

两个人很快就凭借对电脑的共同爱好成了无话不谈的密友，这位同事名叫约翰·史泰利，他有着说不完的军中故事要与梅尔分享，而梅尔当时正好打算编写一款飞行模拟游戏。作为一名狂热的战斗机飞行员，史泰利对梅尔的构想产生了浓厚的兴趣，他提议干脆两人自己开一家公司。别看史泰利在游戏业内的名气不大，但在当时绝对是最适合梅尔的拍档。史泰利生性外向，热情奔放，在军中素有“狂人比尔”的称号；梅尔则沉默寡言，内敛沉稳，两人之间形成了完美的性格互补，前者擅长市场营销和日常管理工作，后者专心编写游戏，若将他们拆开，恐怕没有谁能够胜任对方的工作，而合在一起，两人就





左 具有空军飞行员背景的史泰利与梅尔之间存在着多重身份关系：同事、挚友、合作伙伴，但不要忘了还有一个重要身份：他是梅尔的上司

右 促使《文明》诞生的另一位不可或缺的人物，布鲁斯·雪莱，他也是日后《帝国时代》的缔造者

组成了一支各司其职、彼此成就的完美团队。

就这样，他们在1982年成立了Microprose，史泰利出任主席一职。而在史泰利担任主席期间，梅尔一直在他的帮助和指示之下开发着各种飞行模拟游戏，这种情况一直持续到史泰利的公司在九十年代初被变卖。而梅尔年近35岁时还在他的家乡密歇根州过着田园般的生活，从事着他梦想的工作。在奉子成婚之后，他搬到了马里兰州的巴尔地摩附近，这里离公司总部更近。此时Microprose已成立了八年，业务蒸蒸日上，并集合了一支充满才干的设计团队。

A号团队

当然，Microprose的成功也要拜当时的大环境所赐，因为它正好赶上了PC游戏产业从萌芽到快速发展的一段美好时光，当时的电脑游戏设计远远不像后来那样趋于雷同，总是局限在那么几个流行的类型当中，也没有今天这样动辄成百上千万的开发预算。设计人员不必考虑玩家的口味，也不受市场因素的束缚，只需放开手脚去干就行了。正因如此，让梅尔有机会尝试很多新的东西，并提出了很多新颖的游戏话题与大家讨论寻找灵感，比如"海盗""火车""文明""内战"等等很多有趣的点子都是在这一时期诞生。这些字眼很快都付诸于具体的开发实践当中，虽然它们更像是一些试验性质的产品，所采用的画面和声音技术都很有限，但相应的，所需要的投入和承受的风险也小得多，这就让他们有机会去进行更多的尝试。

也正是这一时期，公司新来了一位非常有才华的设计师，名叫布鲁斯·雪莱。这位最近才结婚的42岁中年人之前一直在老牌厂商Avalon Hill开发棋盘游戏。本来棋盘游戏是一个很繁荣的市场，但在新兴的电脑游戏和主机游戏冲击之下开始衰败。雪莱觉得继续呆在Avalon Hill已没有前途可言，他开始寻找那家开发过《海盗》这款游戏的公司，还好这家公司当时正在招人，雪莱就这样进入了未来更光明的电脑游戏行业。

雪莱在1988年甫一加入Microprose，就立刻投入了《F19隐形战斗机》的开发工作。到了第二年，他开始将一些现有的游戏移植到其他平台上，也正是在这一年，梅尔发现了他的才干，邀请他担任自己的助理设计师——一个令很多同行都梦寐以求的职位。很快，雪莱就被他这位新上司的谦虚性格所感染，并折服于他那充满智慧的敏锐头脑，甚至还在他身上捕捉到了旁人不易察觉的幽默感。两人很快就成为了形影不离的搭档，自然也是公司内部最精干的"A号团队"。

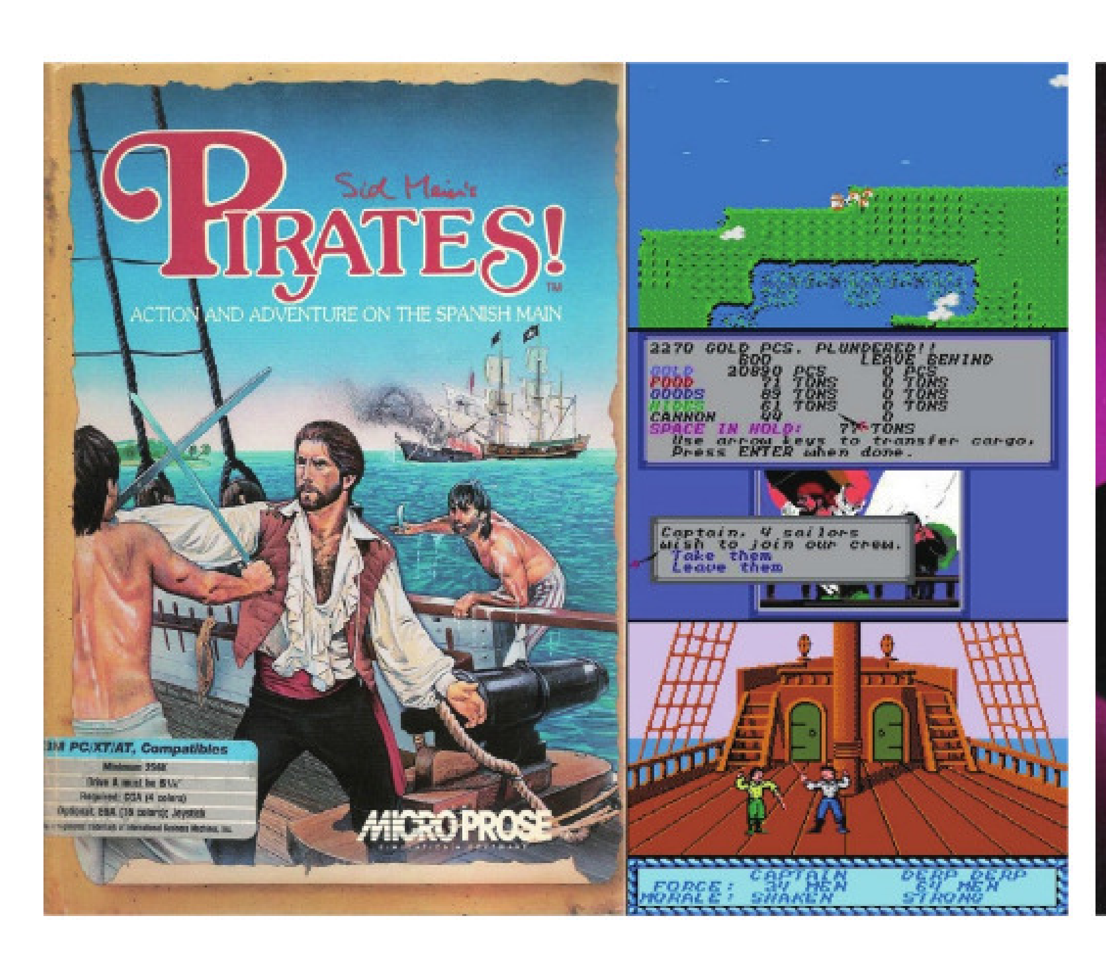
《文明》的起源

《文明》的起源说起来并不简单，它是各种创作原型和参考来源在梅尔的头脑中结合而成的产物，这些原型和来源包括《Risk》（早期一款非常有名的棋盘游戏）、《模拟城市》《铁路大亨》等，它们在梅尔这位天才设计师的精心调配之下，最终烩成了一道精美的大餐。而在梅尔以后的设计生涯中，不断有人提出《文明》的创作灵感其实来源于Avalon Hill曾发行过的一款同名棋盘游戏，但梅尔一直坚决地予以否认，纵使他听说过这个作品，但对他的影响力也远没有人们想象的那么大，"我在开发《文明》之前并没有玩过这款桌游。我是后来才接触它的，我记得那里面有些卡牌和贸易成分。而且它的背景设定在远古时代，几乎完全没有涉及现代或中世纪时期。"

坦白的说，这两者之间的联系，尽管薄弱，但依然还是存在的：毕竟他的亲密搭档雪莱不仅出自于Avalon Hill，还负责了铁路桌游《1929》的英语本地化工作，而这部作品与《铁路大亨》之间的渊源也是梅尔亲口承认过的，自然雪莱对本社的《文明》桌游也不会陌生，他曾回忆道："这游戏我玩过很多次。我相信梅尔手上也是有这游戏的，并对它进行过研究。我拥有最初的桌游版本，但我不记得是否把它带到办公室里来过。"

不管这部同名桌游是否对梅尔产生过实际的影响，熟悉这两款同名游戏的玩家都能立刻发现两者之间存在着显著的差别，而梅尔的游戏显然更加出色。《文明4》的主设计师Soren Johnson就曾评价过："桌游版文明是直线性发展的，而梅尔的《文明》则拥有各种分支，这是棋盘游戏怎么也达不到的。"不过Microprose可不想人们再过多地把这两者联系在一起，它以极小的代价从Avalon Hill手中买下了"文明"这一标题的授权，这一明智的举措将围绕这一IP的版权纠纷推迟了很多年才爆发。

根据梅尔自己的说法，他的《文明》实际上是参考了他儿时最喜欢的一款棋盘游戏《Risk》，而他最初的想法就是创造一款电脑版的Risk，然后又在这个基础上为它加入了当时最





左 雪莱正是凭借对《席德·梅尔的海盗》这一作品的热爱才找上了它的开发公司MicroProse，甚至有幸与它的原创者一起共事司

右 梅尔与雪莱一开始只能在公司高层的授意下开发战斗飞行模拟类——他们并不感兴趣的游戏

先进的技术和厚重的历史观。梅尔还是一款早期电脑游戏《帝国》的忠实粉丝，它相当于将Risk式的统治世界设定和《帝国》中复杂的城市管理结合在一起。梅尔还一度要求雪莱列出十条如何使《帝国》变得更好的建议。

当时正值牛蛙的《上帝也疯狂》和威尔·赖特的《模拟城市》开创了“上帝游戏”这一流派，其中，玩家要控制一名全知全能的监督者角色，从最顶空指挥他的臣民做各种各样的事情。在这两款同样发行于1989年的开创性游戏中，尤其要数《模拟城市》对梅尔产生的影响最为深远，因为它教会了梅尔一件事：电脑游戏不仅仅只是关于摧毁和制造混乱，它也可以用来建设。这部杰作生动的表明，游戏可以是一件让玩家进行各种尝试的“软件玩具”，一个不需要设定任何明确目标的虚拟世界。

这一理念，加上梅尔和雪莱二人对于火车的偏爱，很快就催生了《席德梅尔的铁路大亨》，一款顶视角的实时铁路建造游戏。作为梅尔第一款不以摧毁为目的的“上帝游戏”，《铁路大亨》标志着梅尔游戏设计生涯中一个重要的转折点。在这之前，他开发的都是战斗飞行模拟或军事战略之类的游戏，这也正符合时任公司总裁史泰利的口味。然而，这两位联合创始人对于公司未来的发展方向逐渐产生了分歧和矛盾——梅尔需要扩展自己作为一名设计师的视野，而史泰利只对军事模拟感兴趣，这种分歧最后发展到了不可调和的地步，连公司的结构也发生了显著的更改。

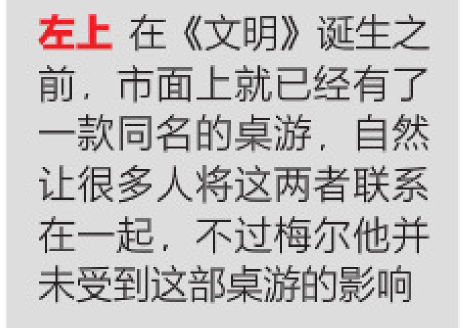
在梅尔开发《文明》的时候，他实际上并不算是Microprose的正式员工，他当时的真实身份其实是一名私人合同工。在刚进入九十年代那会儿，史泰利和其他高层人员开始引领公司涉足风险极高的家用主机和街机游戏市场。梅尔对公司的这一举措很不满意，他甚至敏锐地感到麻烦将至，因此想要退出，但直到公司正式上市招股之后，人们这才发现梅尔原来只是一名合同工，连雪莱也是在一份上市材料中才得知，史泰利之前就已经买断了梅尔。在梅尔的这份独占合同中（即不可为其他公司工作），他会提前获得游戏开发的资金，在游戏正式交付后还会得到一大笔报酬，另外还能从每份售出的拷贝中抽成。在梅尔离任后，公司新上任了一名开发副总监接替了梅尔的位置。不幸的是，这位新总监不能从梅尔的作品中得到任何个人奖金，因此他将梅尔的游戏压到了最低的优先级。尽管梅尔与Microprose之间的关系出现了裂痕，他的心底依然对这家他一手创立的公司抱有深深的感情，从来没有说过老东家的任何坏话，哪怕是在它已开始崩塌的时候，也不曾落井下石。

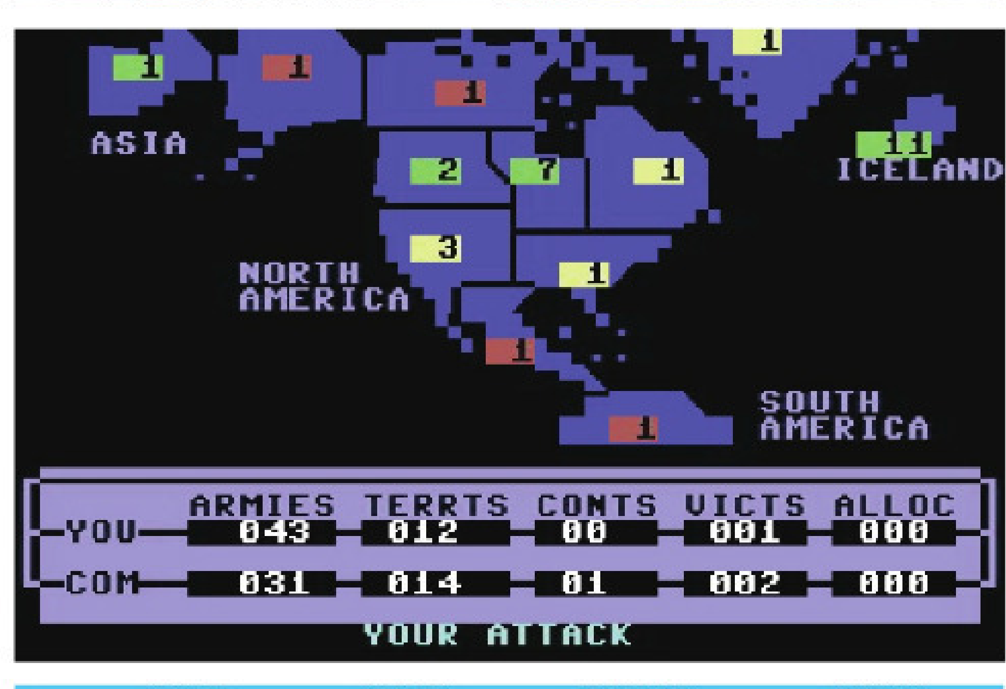
《文明》的开发

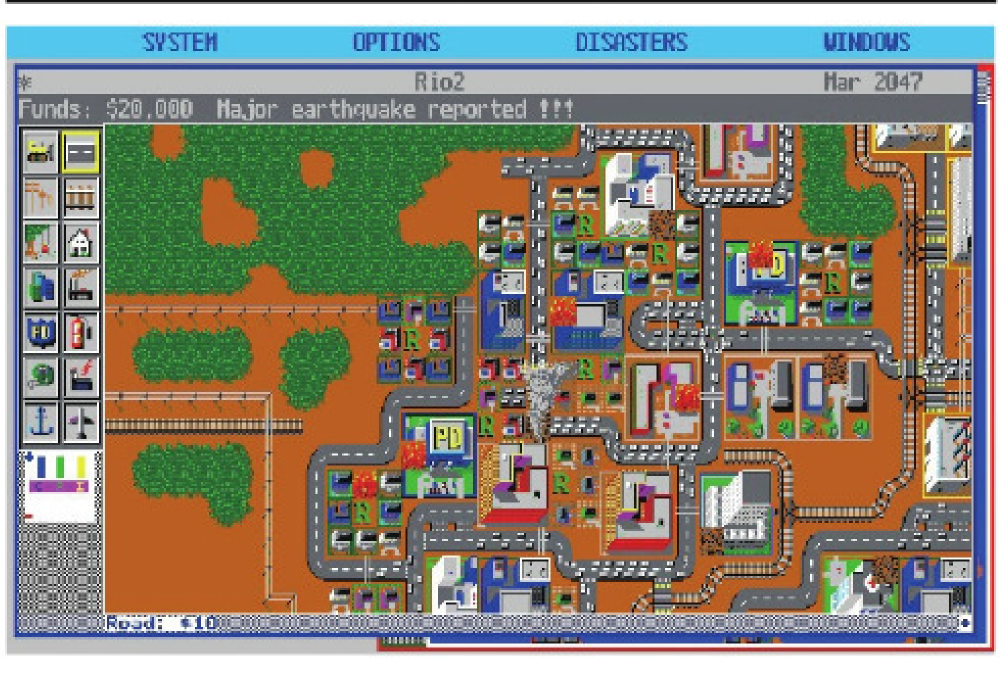
梅尔最早是在1990年初开始在IBM PC上编写《文明》代码













左上 在《文明》诞生之前，市面上就已经有了一款同名的桌游，自然让很多人将这两者联系在一起，不过梅尔他并未受到这部桌游的影响

右上 文明的灵感来源之一：以征服世界为目标的桌游《RISK》

左中 文明的灵感来源之二：加入了城市管理要素的早期电脑游戏《帝国》

右中 文明的灵感来源之三：同样出自天才工作组牛蛙的《上帝也疯狂》

左下 文明的灵感来源之四，也是最直接的来源：《模拟城市》

右下 《铁路大亨》是梅尔开发的第一款不以毁灭为目标的游戏作品

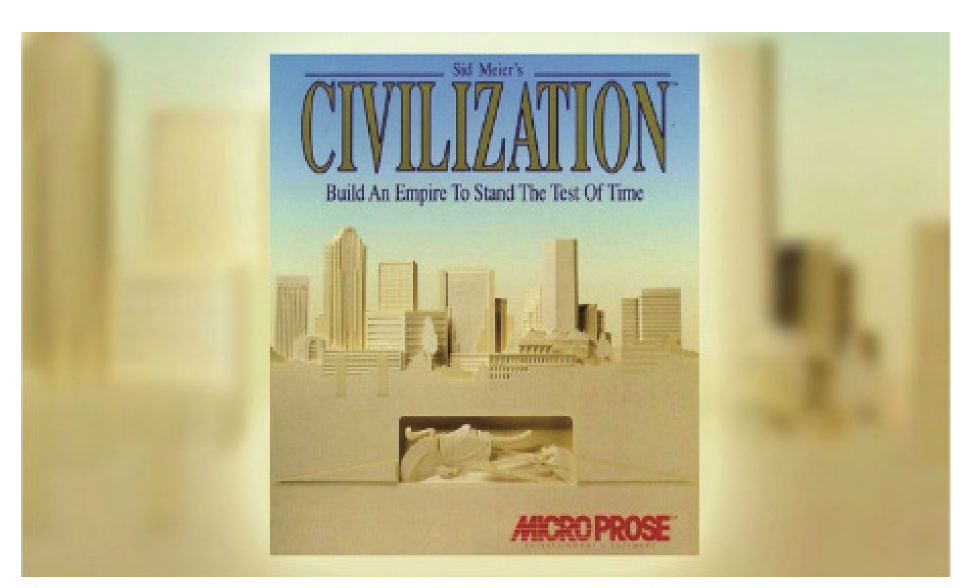
的，而这之前，Microprose刚刚枪毙了梅尔和雪莱提出的《铁路大亨》续作计划。《文明》的开发工作异常的紧张，几乎耗尽了梅尔的全部精力：他在自己的床边常备一个便笺簿，晚上睡觉的时候只要想到了一个好点子，就会立刻爬起来把它记在纸上，然后在第二天付诸实施。梅尔几乎以一己之力搞定了所有的代码编写工作，甚至还完成了所有的前期画图工作（一部分保留到了最终成品中）。但是他还需要一个人帮他完成设计工作，而这个人选非雪莱莫属。

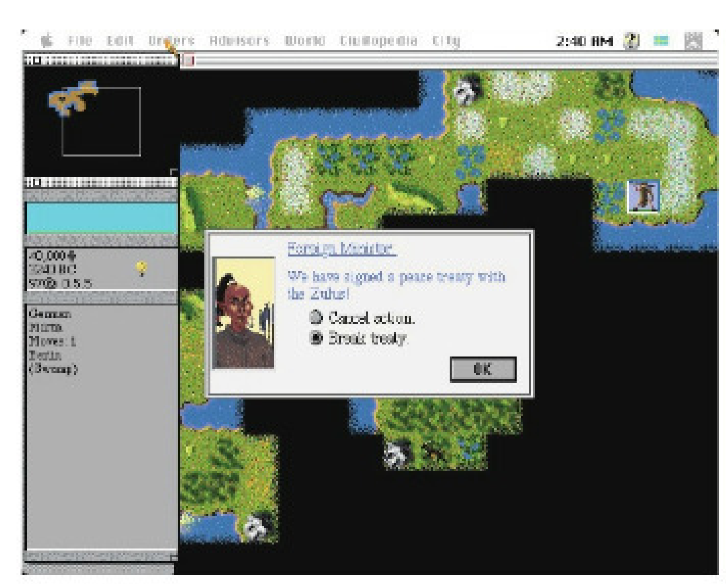
“梅尔在1990年5月给了我第一个可游玩的文明原型，它被装在一张5.25英寸的软盘里”，雪莱回忆说。在他们两年的合作过程中，两人创造了一套独特的拉锯式开发流程：梅尔将游戏的可运行原型打点好，然后交给雪莱。在经过雪莱反复的测玩后，两人就当前设计原型存在的不足展开讨论。讨论过后，梅尔会在下午对原型进行修改，再将新的版本交给雪莱留待第二天早晨进行测试。当然测试的速度总是要高过设计，雪莱经常早早就把测玩反馈准备好了。

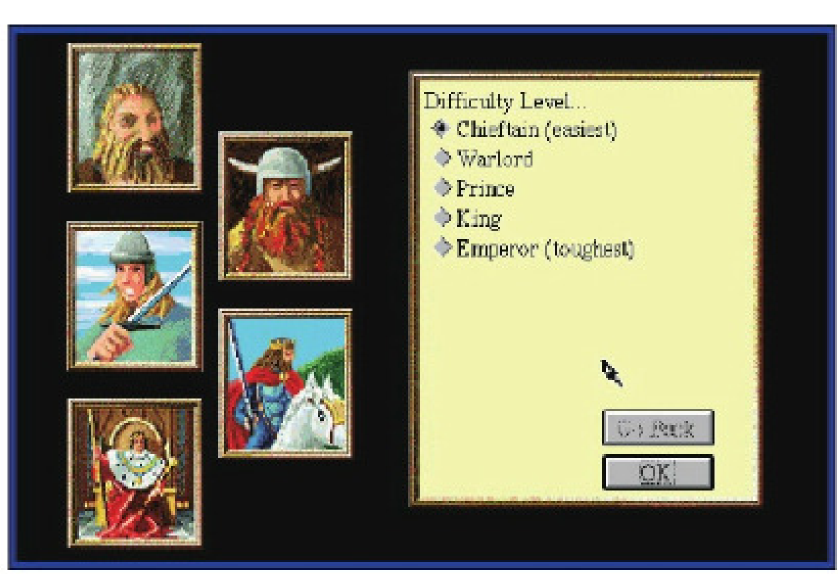
梅尔在《文明》的开发早期阶段一直小心翼翼地保守着秘密，几乎不让任何人见识这款游戏。在这几个月里，雪莱是唯一被允许接触它的人。如果有公司员工走进雪莱的办公室窥见到了这部神秘的作品，都会缠着他，恳求瞧一眼梅尔的最新杰作。但梅尔依然对这个项目守口如瓶，他只信赖雪莱，只听取他一个人的意见，简直把他当成了游戏的第二决策人，仿佛他的意见就代表全球主流玩家的意见。

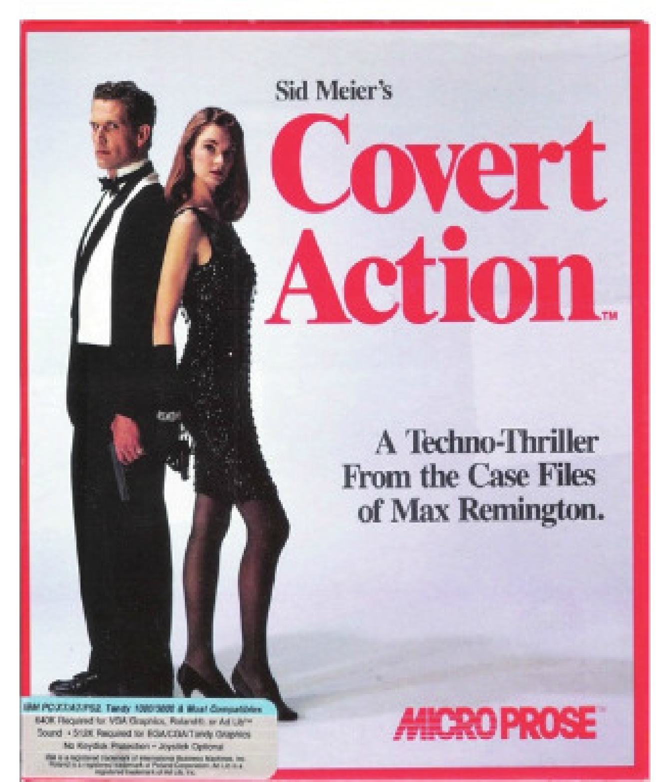
《文明》的开发过程可分为两个主要阶段。在梅尔创建的第一个版本中并没有采用回合制的游戏方式，而是继承了其精神前作《铁路大亨》的实时游戏模式，当然，更多的借鉴来自《模拟城市》，其中采用了类似于模拟城市的分区规划方式，玩家需要在大地图上划出代表农业或资源的区块，然后就是耐心地等待这些资源被慢慢地生产出来。很快，梅尔就发现这种实时的游戏方式实在是无趣，用他的话说“观看文明的发展就像看着一幅油画慢慢变干”，于是他决定暂时搁置这个项目。当然，一部作品在经过六个月的开发后被取消在当时并不少见，而且游戏的发展方向也不并是梅尔所希望的，既然如此，不如暂且尝试些别的东西，以后再回过头来继续开发它。

但根据雪莱的回忆，让第一版文明被束之高阁的，不仅仅是无趣的游戏方式，还有一个很大的原因在于和现实商业世界的冲突。当时的Microprose高层直到很晚才知道这两个“大亨”男孩的最新项目，但他们明显对此不感冒。老板史泰利作为一名空军飞行员和空军学院的毕业生，一生只对作战飞机感兴趣。他责令自己的手下每年都要推出新的飞行模拟作品，而且根本无意改变这一经营方针。但是梅尔变得越来越烦躁，乃至彻底厌倦按照这位昔日好友兼现任上司的旨意日复一日地炮制各类军事模拟游戏。于是梅尔被迫交出了他的开发领导权，另起炉灶，一心搞起了与公司政策背道而驰的《铁路大亨》。









左上 《文明》的封面一直以浓厚的历史观感和现代的都市气息相结合而著称

中上 即使以今天的眼光来看，《文明》一代的画面也不算太差（图为Mac版）

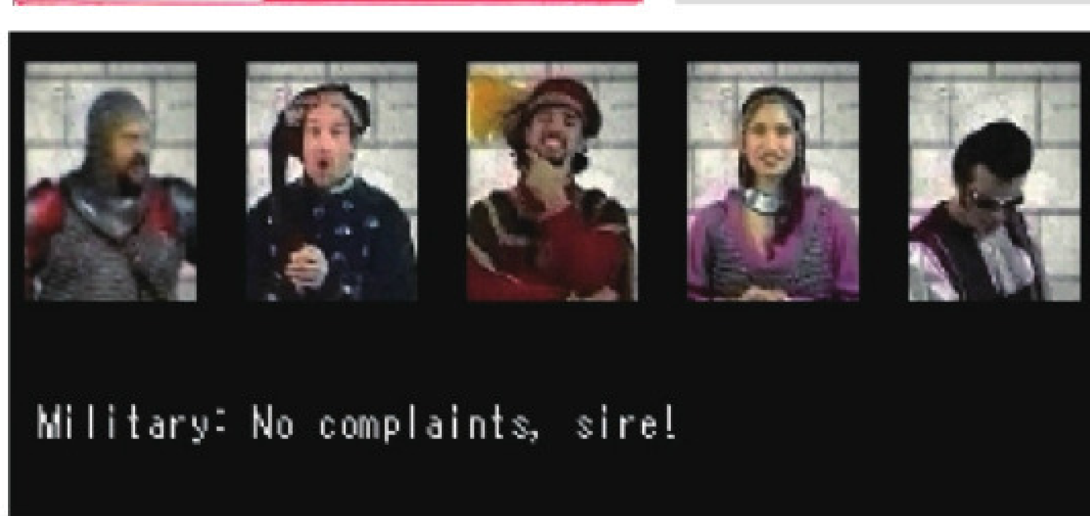
右上 从难度选择界面就可以看出，《文明》一代游戏处处都显出与众不同之处

中左 梅尔和雪莱在《文明》一开发到一半时，不得不停下来先完成了这部《隐秘行动》，这使得经典的诞生又推迟了许久

左下 在这幅图中，梅尔是否在借机对自己被迫不断开发军事游戏表达不满和自嘲呢！

中下 恭喜你，发明了轮子

右下 文明系列的招牌特色“领袖系统”是从《文明》一代开始就有的概念，想不想聆听慈父斯大林的教诲？







这让雪莱感到坐卧不安，如果这款大亨游戏卖得不好，梅尔未来的命运可想而知，恐怕Microprose今后再也没有非军事游戏的立锥之地。

虽然《铁路大亨》获得了成功，但接下来的《文明》依然面临着与管理层的争斗。史泰利依旧对这款非军事游戏持保留态度，不过对梅尔这位老搭档的信心犹在。但是他俩要想完成《文明》，就必须做出妥协：那就是先做完《隐秘行动》这款游戏。这也是一个被搁置的半成品，雪莱对此表示失望："为了迎合管理层的口味而停止开发《文明》实在令人懊恼。可能只有等到它实际开卖的时候，他们才会发现这是一部多么伟大的作品。"

在完成《隐秘行动》之后，梅尔和雪莱终于有机会重拾他们自己的项目。《文明》的开发至此进入第二阶段，这时，雪莱过往的棋盘游戏从业经验发挥了更大的作用，游戏也放弃了之前的分区规划系统，而变成了回合制，同时战争色彩更浓（不知是不是管理层的要求）。梅尔发明了可单独控制的单位并允许它们在地图上四处移动，这些移民者可以生产粮食、更改地形并建立城市。这种更加亲力亲为的游戏方式奠定了《文明》今后发展的基础。

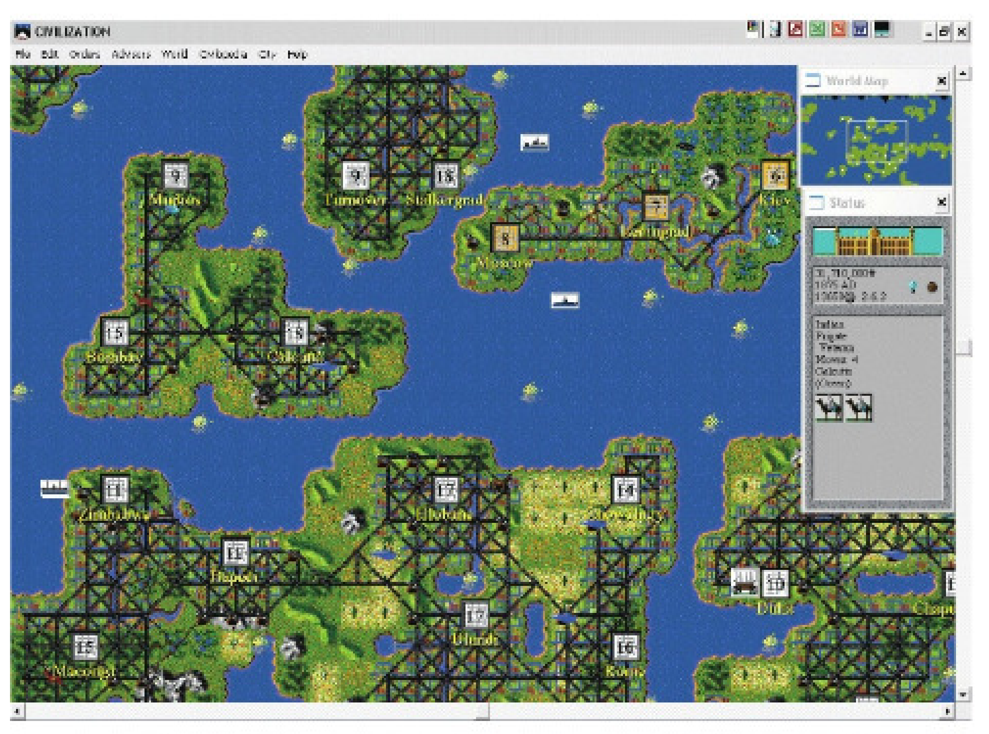
在这一阶段，梅尔还发明了著名的"科技树"系统，允许文明不断攀升科技，同时还为玩家带来了丰富有趣的非线性选择。逐渐发展的科技为整个游戏过程带来了更多的可能性，玩家需要在游戏早期决定一条特定的科技路线，然后坚持发展下去，就能获得巨大的优势。另外，他们也可以回过头来发展一些较早的科技，或者也可以与电脑控制的文明交易这些技术。

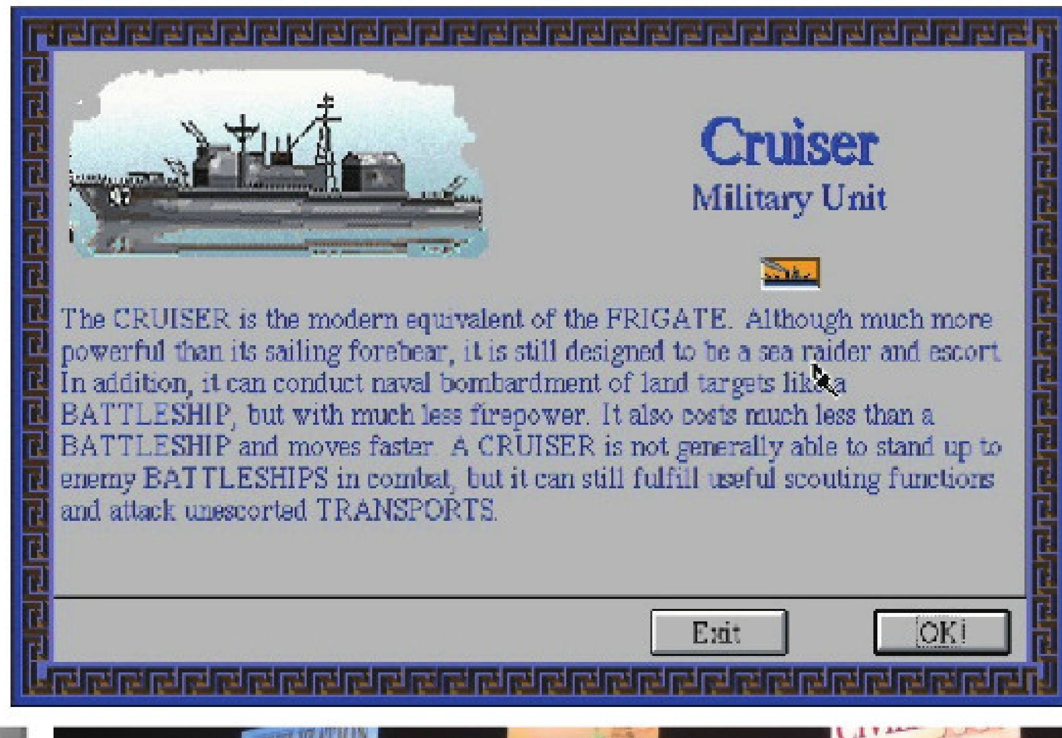
一款小小的游戏居然蕴含着如此的深度，你一定会认为梅尔先期做了大量的历史研究功课，但其实并不是这样。他采用的都是一些历史上非常有名的概念、领袖和科技，从未想过要搞什么"历史探秘"之类的猎奇东西，因此对于任何玩家来说，无论其知识水平如何，都能够顺利地玩下去。当然，梅尔私底下也承认，他确实参考过一些"历史年表"之类的书籍，但那也是为了避免一些低级错误，以确保不要将某些事件的年代顺序搞错，或是为了把某些领袖的名字拼写正确。但大部分时候，本就十分博学的梅尔只需要从他已有的知识储备中调取相应的知识就行了。关于是否需要为游戏设计中涉及的历史背景额外补课，梅尔有一句名言让雪莱终身受益："游戏中的一切背景知识应该都能够在图书馆里的儿童读物中找到。"

《文明》感动世界

在游戏的设计大体完成之后，两人必须得依靠公司其余员工的力量才能使《文明》按时上市。他们尤其需要美术部门的帮助，但是梅尔的项目在公司内的优先级很低，正如前文所言，新上任的开发部老大不会从梅尔的游戏身上分得任何奖金，因此他把资源都投入到有油水可捞的项目上。因此两人很难找到所需要的人手。最终，曾明确表示反对的最高层勉强开了绿灯。就这样，梅尔将完成的作品提交给公司的测试部门进行最后的调整。此时，游戏面临的最大问题是地图的原始尺寸过于庞大，造成游戏后期的节奏过于缓慢，这对新玩家是很不友好的。为此，梅尔通过一番努力找到了"即使把地图尺寸减小一半，游戏乐趣也丝毫不减"的诀窍，这一宝贵经验也使梅尔未来的项目获益匪浅。

为了使游戏变得更紧凑更简单，梅尔和雪莱还砍掉了科技树体系中的很大一部分。雪莱事后很后悔没能多加入一些科技，但梅尔却不这么认为，他觉得削减后的科技数量刚刚好，而且也为未来的《文明》续作留下了提升的空间。两人将剩余的开发时间几乎全部用来对现有科技的平衡性进行调整，到最









左上 游戏地图的尺寸比原计划减小了不少，不过乐趣却丝毫不减

右上 信手拈来的文明百科，是雪莱在最后为《文明》奉上的点睛之笔

左下 大厦将倾，史泰利却还沉醉在他的战斗模拟游戏帝国里

右下 多年后，梅尔和雪莱这对好搭档又有机会坐在一起谈论过往的光辉岁月

后几乎达到了一分不多一分不少的完美地步：只要他们在测试中随意加入或是拿掉某些单位或科技，整个游戏就会立刻变得失衡。梅尔认为，只有达到这种程度，游戏才有真实感和公平性可言。

作为最后的点睛之笔，雪莱亲自撰写了一部史无前例的《文明百科》，这是游戏内置的一套百科全书，其中全面详实地介绍了每一种单位、科技、建筑、资源、地形和政府形式。雪莱还编写了一部厚实详细的手册，这部用户手册至今仍令雪莱和梅尔骄傲不已："在那些日子里，Microprose的游戏手册都有两百页厚，这为游戏注入了一种特殊的品质，人们看一眼就觉得它内容满满，值得一玩。"

雪莱还记得他曾在多次会议上提出如果得不到大家的帮助，游戏就不能按时上市，可是其他项目的优先级更高，还是在一定程度上拖延了《文明》的进程。这让两人异常恼火，他们不明白，明明每个人都知道这款游戏必将获得成功，为什么高层就是看不到呢。更让人恼火的是，游戏的拖延导致他们的奖金被克扣，但这完全是高层的锅呀。

最后，谢天谢地，《文明》终于克服重重困难，在1991年正式发售了。但是Microprose却没有为游戏的宣传投入太多的资金，因此这部游戏完全是靠玩家的口耳相传才慢慢流行开（那个时候，人们还只能在电子留言板上发言）。幸运的是，《文明》以它无可抵挡的乐趣征服了广大的玩家，过不了多久，它就引起了新闻界和大众的广泛关注，频频摘得欧美两地各类游戏杂志的"策略游戏大奖"，销量也随之暴涨，不仅震惊了Microprose高层，甚至连开发者自己也不敢相信。

游戏越成功，就越令高层尴尬，就在《文明》发售的几个月之后，已赋闲在家的梅尔接到了史泰利打来的一个电话，他此时应该是在某个颁奖典礼的现场，他有些兴奋地对梅尔说道："我们为你的游戏领到了一个大奖！"

《文明》在延续

Microprose直到上世纪90年代初期还在开发军事模拟游戏，而且进军了街机市场，但是市场表现非常糟糕，这给Microprose留下了巨额的债务，只能绝望地寻求上市来套现，但这仍然不足以止血；为了挽救自己的公司，史泰利不得以将它卖给了曾经的竞争对手Spectrum Holobyte。

幸运的是，已是自由之身的梅尔，并没有随这艘即将沉没的大船一起覆灭，而是安全地游上了岸，紧随其身后的还有布鲁斯·雪莱。两人日后分别创立了Firaxis和Ensemble工作室，继续书写着他们的传奇故事。

这对完美的搭档虽然就这么天各一方，但雪莱一直对梅尔心存感激，他认为能够与梅尔共事，是他毕生的机会，使他在日后的创作生涯中受益匪浅，而《帝国时代》这部划时代的作品，正是继承了《文明》思想的伟大产物。

至于梅尔，一部《文明》足以使他功成名就，但他并没有就此停下脚步，到现在都已六十有余，却依然活跃在开发一线，为广大玩家带来了一部又一部令人停不下来的好玩游戏。虽然他还没想过退休，却已经把自己的墓志铭都想好了——"曾缔造过文明"，字数虽短，却足以说明一切。

《文明6》：策略王者今又来

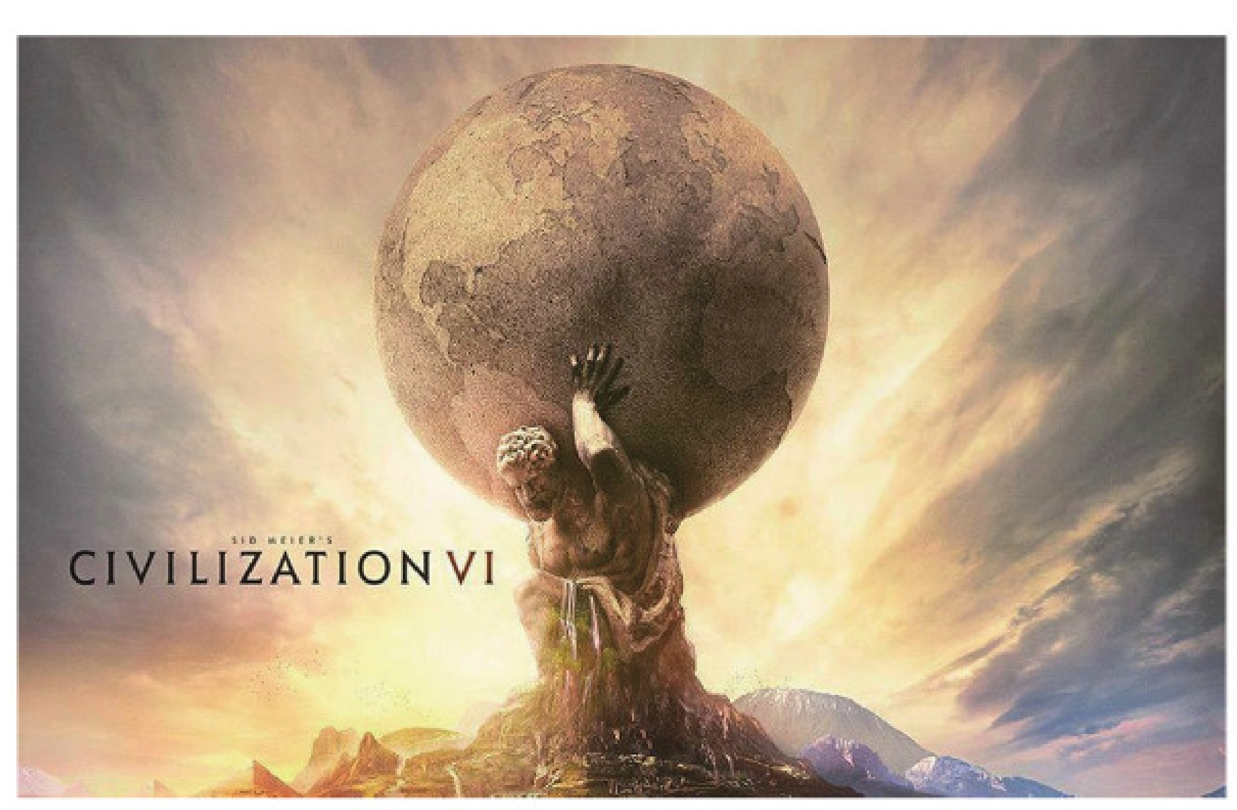
这次最新出炉的《文明6》，绝对是带着满满的诚意而来，就内容的丰富程度而言，差不多已达到了《文明5》的终极形态，很多在过去的DLC中才可能见到的新内容，现在一开始就被摆上了桌面，其中有一些最奇特、最狂野的文明是我们在系列前作中从未见过的。

当然《文明6》的核心框架依然是率领一个文明从石器时代迈向太空时代，这期间涉及到建造、研究、移民、外交、战斗、科研、文化和资源管理等方方面面的问题，如果你喜欢架空历史的走向（如果塞西亚人征服世界会怎样？如果西班牙人将天主教传遍南北极呢？）亦或想要挑战自己的战术头脑，大可在游戏中一展身手。

与系列前作相比，《文明6》中最大的一个改变是城市建筑不再堆叠在一起，而是分散于地图之上。这里就涉及到本作新增的"功能化区块"概念，它们囊括了城市一定半径范围内的地块，可用来建造特定类型的建筑，并直接决定文明的专长与主题，是以军事强权为本，还是以科学文化为纲。另外，奇观也会直接显示在地图上，而且它也要占据一个地块（格子）：这就需要城市确保在它的辐射范围内留有多余的空间，而且还要适合你要建造的奇观类型才行。比如金字塔需要建在平坦的地面上，而其他一些奇观则需要建在山上或海岸边。这些地形要求使得奇观不会再出现在一些明显不合逻辑的地方，也能有效地防止在一个城市中堆叠太多的奇迹（在笔者现有的游戏经历中，一座城市的奇观数量很少有超过三个的）。

功能化区块给游戏性带来的变化是显而易见的。一座城市支持的区块数直接与人口挂钩，因此你可以随着城市的扩张慢慢地增加其数量。你还需要在不同功能的区块之间进行权衡与抉择，比如，修建一个娱乐区块虽然可以安抚不高兴的市民，但在以后很长一段时间都没法建造圣地来生产传教士了。

区块的加入和奇观的占格，使得城市周围的六边形地块本身，就变成了一种需要加以细心管理的资源，这在之前的文明作品中是不曾有过的。为了建设一座以生产为主的工业化城市，你的选址就得将各种物资之间的供需平衡拿捏得恰到好处，既需要拥有丰富的生产资源，也要有足够的粮食产出作为保障。而为了获得更多的区块以供城市发展，你就需要平整出更多的土地，可那样的话，城市周围的森林和树丛就会不断地消失，这也正反映



上 《文明6》将扛着地球的阿特拉斯选为封面代言人，这与游戏本身的主题真是绝配



上 《文明6》中的城市建设系统又上了一个台阶



下 本作的画面看起来很有一种油画的感觉（是谁说像手游的，站出来，看我不……）

了开发者对于现实世界中城市过度扩张的忧思。

随着城市的不断扩张，建筑者就要派上用场了，它是新增的单位，相当于前作中的工人，虽然有使用次数限制，但可在一个回合内完成他们的工作。建筑者可以说就是为了顺应《文明6》中的上述新元素而生的，如果奇迹和矿坑的建设还像以前那样需要多个回合，那么当你需要废弃这些地块上的设施时，代价是有些大的。而现在，建筑的改良（以及废弃）工作都是秒修的，这样在替换或更迭改良设施时就没有以前那样痛苦。

不过建筑者并不负责修建道路，这一任务现在让位于贸易者单位。贸易者会从他们出生的城市将路一直修到你指定的目的地，到最后，一片大陆上的所有主要城市之间都会被四通八达的道路网连接在一起。这是又一个与现实历史进程相符的设定，同时避免出现前作中那种杂乱难看的道路连线。当然贸易者的主要用途还是生产金子和少量其他资源，还能对其他城市施加宗教压力。

外交是《文明6》中的一个重要元素，但要熟练运用需要一定时日，因为很多有用的外交选项都是在很晚期才出现。在本作中，科技树和政策树是分开的，对中立的文明发动战争比前作要付出更大的代价，除非你确实师出有名，否则就要面临外交上的困境。倾向系统是《文明6》的又一大伟大发明，相比以往，本作中的领袖人物具有更加鲜明多彩的性格特点，而它们的倾向是由各种固定和随机的先决条件综合决定的。一位领袖，不仅有常规的倾向，到了游戏后期还会暴露出他们的隐藏倾向，往往到了这个时候，你才会明白为什么某个国家从头到尾都如此痛恨你（原来他们的领袖居然是一位环保主义者，对于你滥伐森林的行为并不认同）。

当然无论是游戏，还是现实中，与其他国家的领袖进行协商都是件很困难的事，他们往往当面一套，背地一套。比如我曾多次要求某国承诺停止向我的城市传布佛教，他们表面是答应了，但很快就违背了诺言。而此时，你除了予以强烈谴责，别无他法。

一切为了胜利

有意思的是，《文明6》中有科学、文化、征服、宗教和分数等几大胜利条件，却唯独没有连前作都有的外交胜利。鉴于游戏中更为强大有趣的城邦功能和大幅改善的AI系统，外交胜利原本会成为一个不错的加分项，看来开发者还是为未来的DLC预留了伏笔。在已有的这些胜利条件中，分数是在规定时间结束后默认决出的胜者，它由帝国内部各项事务的评级综合而来，包括民政、奇观和宗教等，算是一个相当公平的度量标准。

征服与过去的“文明”作品没什么不同，新的单位和游戏机制的加入也没有使战争体验改变太多。在“文明”系列游戏中，军事胜利一向是非常磨人的，但本作好歹加入了一些新鲜有趣的要素，例如大将军和支援单位（医疗兵、观测气球），城市战也因为区块的加入有了显著的提升，特别是在攻城战期间掠夺目标设施真的是件好爽的事（历史上的胜利者不都是这么做的么）。

文化和科学胜利一直是文明系列做得比较好的地方，在《文明6》中也只需稍加改进。文化方面的改动比较有趣：旅游业评级要考虑地形的吸引力、博物馆和著作等因素，其胜利条件更加复杂。在以往的作品中，要取得文化胜利，只需要造出所有的奇观和文化建筑即可，不必考虑其他因素。但在《文明6》中，城市建造的地形，伟人运用的方式，和毗邻的自然奇观都对文化胜利具有决定性影响。

宗教是《文明6》中新加入的一个胜利条件，将本国的信仰传播到邻近地区是很有趣的，但如果你没有建立自己的宗教，那就要小心监视地图上其他宗教的传播情况，你至少需要加强一些小的宗教，以防止一家独大最终夺取胜利。简单地说，如果你不建造圣地和宗教单位，就很有可能在“王子”或更高难度级别下被AI对手按在地上摩擦。不幸的是，加强宗教会导致敌国的传教士和使徒疯狂涌入你的领土，在地图上造成严重阻塞，这也是《文明6》中少数做得不够好的地方。虽然你也可以在游戏中屏蔽宗教胜利，但那毕竟不是真正的解决方法，希望未来的版本能对此有所调整吧。

再来一回合？不……再多说一句……

有关《文明6》的话题，真是说上三天三夜也扯不完，每种文明都值得写上一篇详尽的攻略指南，每个奇观的优劣都值得仔细衡量，伟人的运用也很考验人的水平。可以说，这是“文明”系列上最有深度、格局最大、系统最复杂的一部作品，尽管不是百分之百的完美，却足以将“再来一回合”的传奇继续延续下去！

无限战争：垮掉的一代

文 | 科曼奇复兴计划



早在2012年，我在为《大众软件》撰写《使命召唤：黑色行动2》的评论时就说过，COD系列如此高密度的推出新品迟早有一天会垮掉。值得欣慰的是，从2012年到2016年，动视让3个制作组轮番上阵，不断尝试做出改变，COD系列也一直大卖。但是该来的总是会来，今年该系列的第13部作品《无限战争》携《使命召唤4：现代战争重制版》重装上阵，却遭遇了前所未有的口碑销量双下滑。这一天，终于到来了。

使命召唤：无限战争
Call of Duty Infinite Warfare
制作： Infinity Ward
发行： Activision
类型： 第一人称射击
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.11.4
售价： $33.00

并不出彩的游戏体验

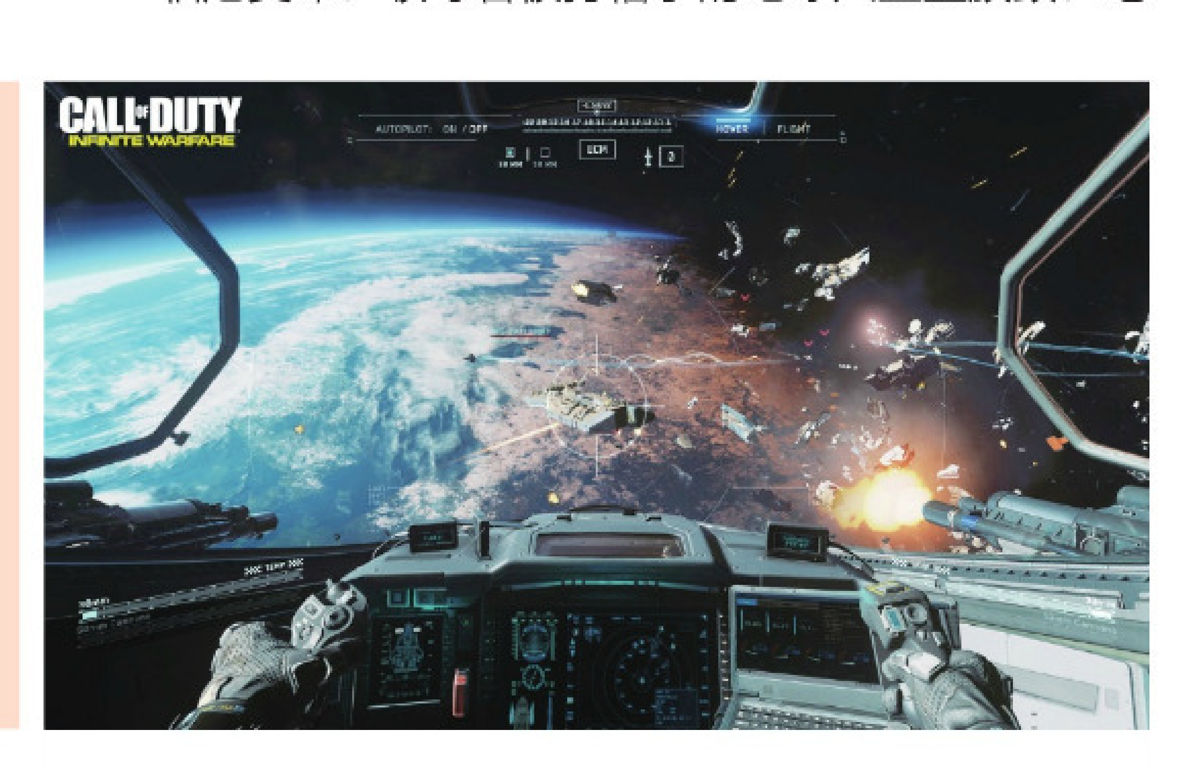
我不想老调重弹的回顾COD系列的辉煌历史，我也不认为《无限战争》本身有什么硬伤。事实上我认为本作的单人战役素质其实是要好过当年口碑不佳的《使命召唤：幽灵》的，但是本作的制作组新IW（区别于制作《使命召唤4》的老IW制作组成员），在游戏题材的选择上畏首畏尾，在单人游戏互动机制上的变革失控，在多人游戏上的不思进取，导致《无限战争》虽然没有严重的硬伤，却并不出彩，整个游戏的每个部分都十分无聊。

游戏仍然定位于比前作更加遥远的未来。在人类探索宇宙多年后，终于能够熟练的在地球的邻居——火星进行殖民。但是这些殖民者殖民多年后逐渐失去了对地球家园同胞的归属感，于是他们决定“反攻”地球。而我们的主角自然是大义凛然的临危受命，领导着被打懵了的地球人重整旗鼓，绝



左图 这一次再度上演地球守护者与反叛者进行宇宙大战的戏码

右图 英雄保卫地球的故事已成为游戏圈“永恒”的主题



地反击，最终成功干掉大反派，维护了地球的安宁。是的，这就是在高达系列和《杀戮地带》系列等动漫和游戏IP中用烂了的剧情。我就奇了怪了，IW为啥还敢拿来用。问题是，就算拿来用，对于剧情的把控上也没有超越我刚才提到的两部作品。所以结果就是除了游戏的结局的那一点小惊喜之外(本文暂不剧透)，有经验的游戏宅和动漫宅几乎看一下游戏的第一关就能猜到剩下游戏大部分的剧情走向。很明显，这种烂大街的剧情根本不能吸引玩家的眼球，更何况今年年末档有另外两款游戏大作同时发售。

对于单人游戏，IW这次还是希望做出一些改变的，所以我们看到本作在《黑色行动3》的基础上对于自由化做出了更多的定义，某种意义上来说这款游戏完全借鉴了《质量效应》中的部分设定。在主人公登上人类最后的希望“惩罚号”战舰后，游戏完全变成了主角在船里瞎晃——从无聊到控制台做个任务，到继续瞎晃的游戏模式。玩家可以在船长室里查看船员档案以及任务信息，并进入武器库进行武器测试。然而众所周知，“质量效应”系列是一款RPG，玩家在其游戏中的大本营诺曼底号上可以有充分的空间活动，自由的与不同NPC聊天，甚至干出很多羞羞的事情来。但是《无限战争》为了保证系列游戏的快节奏，又在这些设定上浅尝辄止，以达到敦促玩家尽快完成游戏流程的目的。这就使得这个模式变得十分鸡肋。这种“自由”导致的鸡肋也带到了任务设定上，除了主线任务外，玩家可以自由选择大量支线任务，但是支线任务除了有几关比较有创意外，其他任务都是空战，或者先步兵战再空战。其实很多支线任务中前半部分刻画的失重状态下的步兵战可圈可点，但是整个关卡设计就和赶工一样，仓促设定一些剧情让玩家赶快上飞机继续空战。

所以说，《无限战争》虽然不是本年度最佳FPS射击游戏，但绝对是本年度最佳飞行射击游戏。飞行射击几乎贯穿了游戏始终，而且是游戏中节奏最激烈，战斗最精彩，最夺人眼球的部分。哦对了，你说主线任务？也就那样吧，虽然有一些比较有意思的小设定，但是其光芒都被拉风的打飞机桥段所掩盖。更重要的是，本作的支线任务对主线剧情没有任何影响，这就导致玩家其实根本没有必要去打这些支线任务，除非你是一个狂热的打飞机爱好者。

至于本作的多人游戏，如果你有《黑色行动3》，你就完全没有必要玩本作，因为本作的多人游戏在前作的基础上改动不大。在多人对战方面，不同类型的护甲替代了前作不同类型的“探员”，基本换汤不换药，派系系统虽然看上去很酷炫，但是存在感很弱。武器外观再拉风，但本质上仍无法跳出整个系列的平衡体系，喷气背包和机动设定维持不变。总体说来本作的多人对战上的创新就两点，一个是增加了需要消耗分数或者氪金换取的精英武器，这些武器会默认自带一些额外的配件和数据加成，但是合成难度较大，以用来进一步坑玩家充钱。二是每场比赛玩

左上图 本作希望能够通过“瞎晃模式”来尝试做一些改变

右上图 飞船虽然随便逛了，然而可逛的内容并不多，导致玩家基本也就是在图示的这个房间里接接任务聊聊天

左下图 其实部分关卡的设定还是相当出彩的，只是这些部分在整个游戏流程中占的比例不大

右下图 《无限战争》竞争本年度最佳打飞机游戏还是很有希望的









家可以选择一个随机生成的挑战，完成挑战后会带来更丰厚的收益。但是这些挑战对于高手来说过于简单，而对于有点强迫症的新手来说，这个挑战基本就是在时刻提醒你：你玩的实在太烂了。至于僵尸模式，我们都知道这个模式从出现到现在基本就没有太大的变动，本作也完全没有超出玩家的期望。但是由于本代的多人对战过于平庸，僵尸模式的吸引力反而要更高一些，约几个好友合作打僵尸基本就是本作多人游戏的全部乐趣了。

意外精彩的COD4重制

然而出乎我意料的是，原本被很多人认为“骗情怀”的《使命召唤4：现代战争重制版》却十分的富有诚意。游戏不仅100%重制了这款经典FPS的游戏内容，意料之中的增强了游戏的画质，更令人惊喜的是，游戏还大幅增强了武器的音效，使得枪械的射击感更加逼真，尤其是武器射击时的低音效果十分优秀。原作中回味无穷的音乐被完整的保留了下来，甚至包括了结尾的那首Rap《Deeper and Harder》。同时游戏也修改了部分武器，尤其是投掷武器的判定范围，使得对战更加平衡合理。当然这些修改也变相增加了单人游戏的难度，让部分玩了无数遍4代的玩家感受到了一些不适应，不过往好的方向看，这也算是一种新意吧。

经典的4代重制多人游戏瓜分了索然无味的《无限战争》多人游戏的不少玩家。所以结果导致了两款游戏的多人游戏玩家人气都没有出现前几部作品那种“爆棚”的效果。两款游戏的玩法都没有在之前的作品中做出太多的变革，使得很多系列的“老司机”很容易就升到了满级。从而使得新手和“老司机”之间的装备差距进一步加大。所以无论是《无限战争》还是《现代战争重制版》，都在每天上演着“老司机”暴打小朋友的戏码。但是就总体游戏素质来说，无论是新玩家还是老玩家，尽管《无限战争》表现平平，但是本次《使命召唤4：现代战争重制版》绝对是值得你去购买的，就是不知道动视之后能不能单独卖COD4重制版。

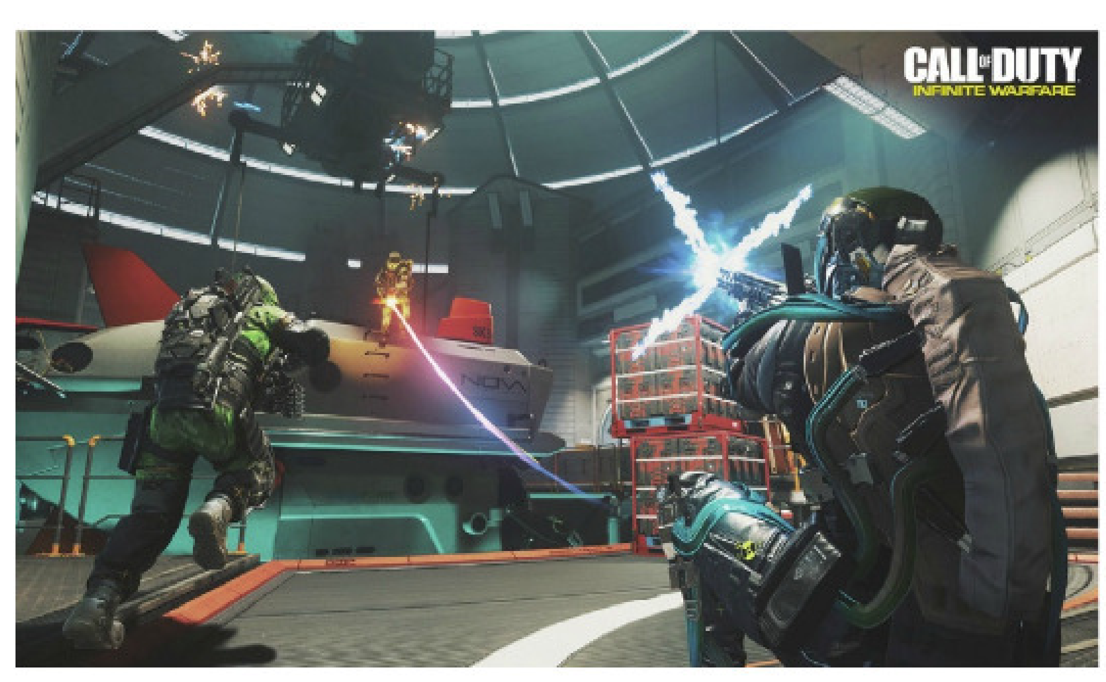
死亡报告

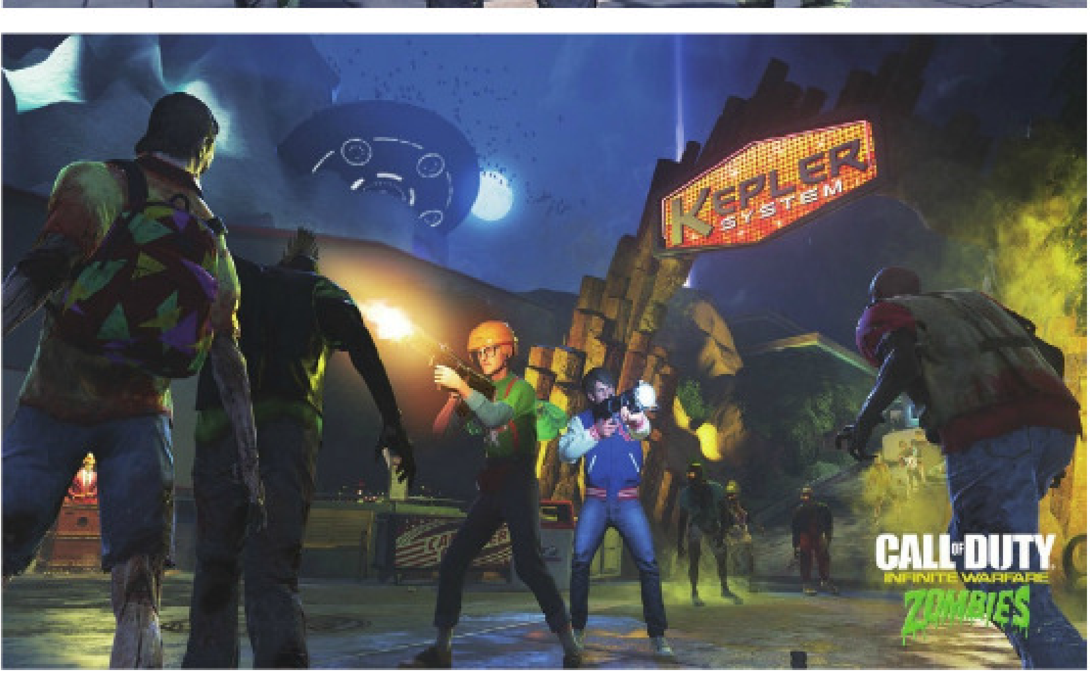
总结一下，本代COD口碑与销量的双双“死亡”主要“归功于”不出彩。其实如果你把COD的牌子去掉，随便贴上一个二流游戏小公司的标签，本座甚至可以被很多人奉为神作。但是毕竟它叫COD，而这款游戏又在最近的十年不断地创造一个个业界神话，前作的表现越好，玩家和媒体对于下一作的要求就越高。这种过度期望最终压垮了这个系列。《无限战争》的失败不同于《使命召唤：幽灵》当年的差评。因为《幽灵》是真的“玩脱了”，无论剧情设定和优化都严重低于游戏平均水平和玩家预期。但是《无限战争》的失败仅仅是因为“不出彩”——并不出彩的剧情，并不出彩的互动机制，并不出彩的多人游戏。而对于《使命召唤》这种引领行业潮流的IP，不出彩就意味着失败，就意味着死亡。我想新IW的成员现在也许也可以学当年诺基亚的高管一样面对着动视老大的逼问悲伤地说“我们并没有做错什么，但是我们失败了”。

不过往好的方向看，世上长寿的几个游戏IP都面临过COD现在所面临的问题，并且都有过一到两部创意透支、毫不出彩的失败作品。但是这些IP都趁玩家对系列失望，期望值下调的时机大刀阔斧的进行改革最终重振旗鼓。另外《无限战争》本次的失败既归咎于自身的平庸和创意的枯竭，也归咎于同时期《战地1》和《泰坦降临2》两款大作的围堵。前者名利双收，后者也至少做到了叫好不叫座。作为COD系列的粉丝，我也衷心的希望动视能够重新审视自己在COD上设定的计划和策略，明年打一个漂亮的翻身仗。

另外通过今年几部射击游戏作品的销量也，一定程度上反映了一个事实：未来题材的射击游戏真的已经被做烂了，各位游戏设计者还是长点心吧。P









左上图 本作的多人对战基本相当于前作打了个武器地图更新包，毫无新意可言

右上图 多人模式对于高手来说还是过于简单了

左下图 僵尸模式除了换了换画风之外也和以前的作品没太大区别

右下图 COD4重制版本次让大家眼前一亮，不过也难免让人担心动视后面会炒这种冷饭上瘾以至于走火入魔

精彩的“一战”世界

文 | 葬月飘零



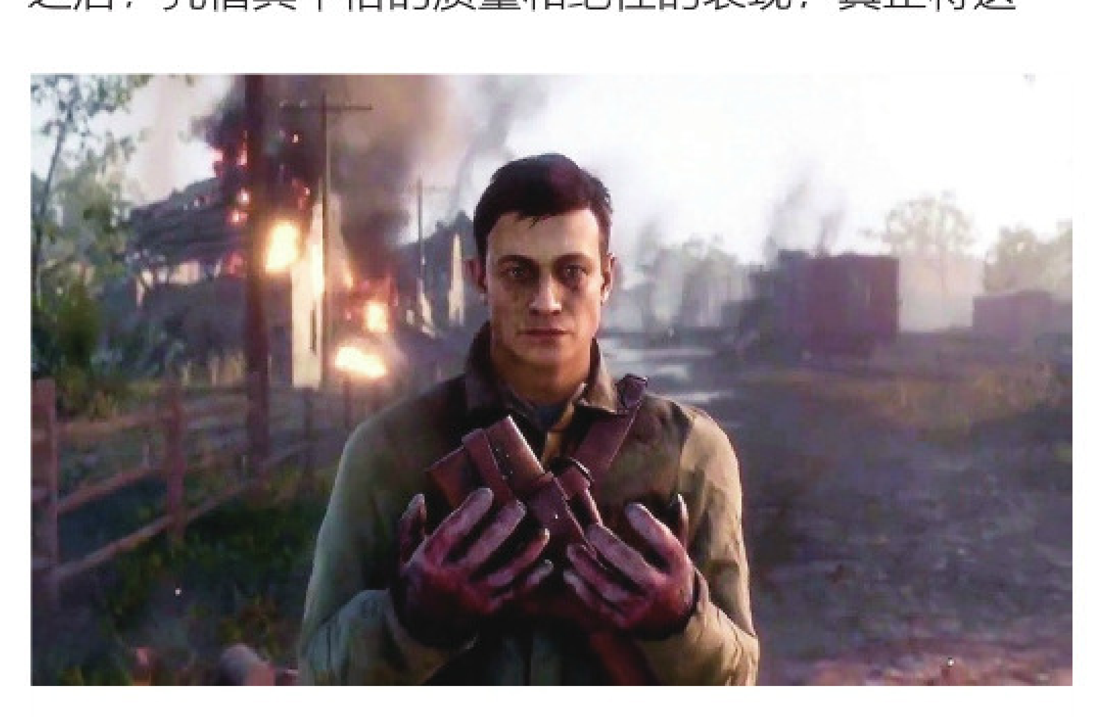
战争是最后的政治，也是成本最高的手段。人类近代历史上的两次世界大战为整个人类带来了巨大的伤害，无数人卷入战争，大多数国家被战争拖了进去。无论是“一战”还是“二战”，战争像瘟疫一样在地球上迅速传染蔓延，人们以国家为立场互相仇恨与敌视，人们以枪炮做武器，残忍的互相屠戮。

毋庸置疑的是，当世界大战成为历史，烟消云散之后，上世纪那两场惨烈的世界战争，则为如今和平年代的视听娱乐带来了绝佳的题材。“二战”题材游戏不胜枚举，但对于“一战”题材来说，真正的标杆游戏迟迟没有出现，直到《战地1》发售之后，凭借其不俗的质量和绝佳的表现，真正将这个游戏圈中的空位牢牢坐住的同时，也真正的为“一战”题材游戏树立了一个并不低的标杆。

战地1
Battlefield 1
制作： EA DICE
发行： Electronic Arts
类型： 第一人称射击
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.10.21
售价： $41.49

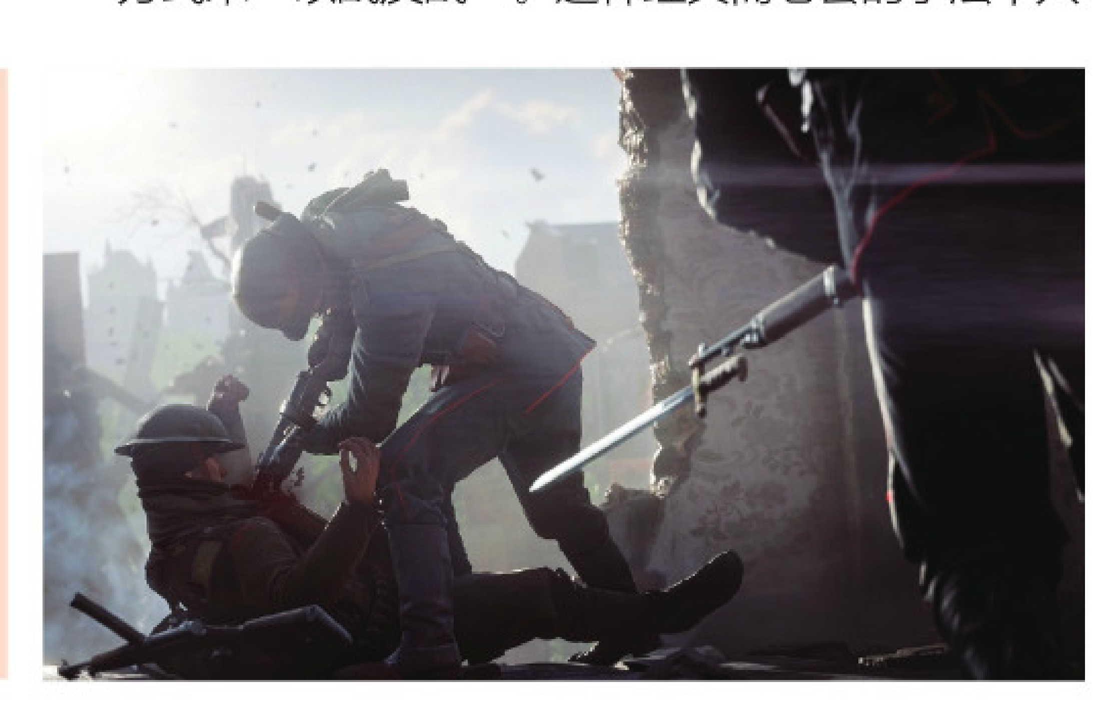
以小见大的单人战役

在和平年代，战争游戏一般来说都会以反战为主题，吹捧战争的游戏虽然有但并不多见，而且这类游戏也会引起很多非议。对于作为商品的各类3A大作游戏来说，赚钱和口碑自然是第一要务，商人们犯不上为了一个观点和态度而舍弃这两个永恒的目的。但目前表达反战的手法却非常有限，要么直接控诉战争，要么以极力渲染战争的残酷与恐怖的方式来“以战反战”。这种经典而老套的手法不只



左图 一个士兵，双手沾满战争的鲜血，显得无奈且无助

右图 残酷的战争，无情的杀戮，给人类带来巨大的伤害，这在许多影视和游戏作品中都有体现



是在游戏圈内被用烂，在影视圈乃至剧集也早已不是什么新鲜玩意儿，从经典影视《拯救大兵瑞恩》《兄弟连》，到游戏3A大作《使命召唤》系列中以“二战”为舞台的几代作品，其中所讲的故事并不是重点，融合在悲剧故事中的反战主题才是核心。

而这一次，《战地1》却拿出了一个令人眼前一亮并且在亮过之后还能够让玩家对战争的残酷感同身受的方式，能够做到这一点实在难得。《战地1》的单人战役并没有被时间、地点、人物甚至是否是一个完整的故事所局限住，而是采用了多个章节、多个任务、多个视角和多段故事的形式娓娓道来，把战争下或悲惨或残酷的小人物的人生与命运向玩家平铺直叙的展现出来。一个与教学关杂糅的开篇加上五个完整的章节，玩家只需半小时到一小时的时间就能够体验一段“一战”下的别样人生。从369步兵团黑人士兵与德军对攻开始，到丹尼尔驾驶英国马克5型坦克艰难的穿越德国阵线进入法国康布雷，从阿尔卑斯前哨战到炽热的北非沙漠，从地上到空中再回到陆战，每一次的跨越都以一段“一战”阴云笼罩下小人物的悲欢离合与恩怨情仇展开并发展下去。整个单人战役剧情中的每个角色都是为了一些私事而战，或是无奈被卷入战争。游戏并没有什么明显的主旋律，而是以小见大，让玩家深刻体验到了人们对战争的无奈和绝望感。虽然这样的叙事手法将“一战”整个战争和政治形势完全舍去，让玩家不清楚大的局势究竟如何，甚至对于不了解“一战”历史过程的玩家而言打完单人战役也并没有增长多少“一战”历史知识，但是《战地1》的主题毕竟还是控诉战争的残酷而非普及历史知识，从根本目的上讲，《战地1》的确做得比大多数同类、同题材游戏要高明一些。

全方位战争

尽管《战地1》的主体是一款单机游戏，但对于很多玩家而言，《战地1》的多人模式似乎才应该是游戏的主体，也才是他们选择《战地1》的主要理由。

《战地1》的多人模式的确不错，海陆空三个层面上的战争被很好的柔合到了一起，尽管海与空的内容与陆战相比缩水不少，但具有各自特色的同时，战斗体验并不比陆战差，甚至有些时候还能够带给玩家陆战所没有的独特惊喜。而且难得的是，《战地1》的多人模式中无论哪种战斗模式，无论那一张地图，游戏中的海陆空战几乎都不会缺席。作为戏份最少的海战而言，在单人战役中的出场机会并不多，达达尼尔海峡上的抢滩登陆、无畏战舰等桥段仅仅是个花架子，玩家在单人战役中的确没有什么太多机会可以爽快地体验一把精彩的海上战争，更多时候只能作为背景存在，看看也就罢了。而在多人模式中，不少地图都或多或少拥有水路地形，在水中移动速度降低则微妙的影响着战斗的节奏，加上少量地图允许玩家驾驶海上载具，因此虽然戏份较少，但海战并没有被遗忘。

《战地1》的空战戏份还算到位，无论是单人战役中布莱克与拉克姆在英伦上空应对德军的突然袭击，还是多人战役中的各色空中载具都十足的过瘾。单人战役中的精彩空战能够让玩家打得过瘾，一对多的精彩鏖战一开始就将劣势局面交代给玩家，迎面飞来数架德国战机与玩家操控飞机的马达轰鸣声，配合地面上的炮火、空中的积云与夕阳晚霞，一种激情悲壮的感觉在电影大片般管弦乐的烘托下显得气氛格外棒。在随后的集群缠斗、狗斗和攻击飞空艇中也是精彩纷呈，最终以坠入飞空艇为空战收尾，玩家意犹未尽的同时也开始为两人后续的命运而感到担忧——我们不难看到《战地1》的脚本流、战场气氛和故事衔接玩得并不比COD差。

虽然多人模式的空战在氛围上逊色不少，但在策略和战略层面上对玩家的要求高了许多。单人战役中玩家怎么爽怎么打，游戏也充分照顾并极力迎合玩家的爽快，但在多人模式中，玩家要围绕着赢来行动，而且多人模式更考验多名玩家之间的配合和战术选择。多人模式的空战需要不同玩家控制不同方面，有驾驶员有机枪手。驾驶员玩家只能对“怎么飞、往哪飞”有选择与控制权，是在空中与对方战机缠斗还是吸引多架敌机火力以减轻己方









左上图 鸟瞰下的满目苍夷，让玩家对战争感同身受

右上图 单人战役的空战很精彩

左下图 空战往往并不是一名玩家的事情

右下图 干掉飞空艇也是成就满满

的地面防空压力，是为地面队友提供火力支援还是俯冲扫射地面敌方单兵，选择权并不在射击手那里。而机枪手玩家则对“攻击谁、往哪打”有选择和控制权，是在俯冲时向地面的敌兵射击还是将高射炮打爆，是在缠斗时咬紧敌机还是火力支援友机，这都是驾驶员所不能决定的。这就在大战场的大局势中又增设了一个小战场，玩家们内部协调是否顺畅直接影响着整个飞机或是飞空艇等空中载具的战场表现，在贴合现实的同时，玩家内部是否团结，目标与动作是否一致，也让战场局势更加复杂多变。

精彩的陆战

游戏的陆战战术最为丰富，单兵不仅有多种职业需要玩家各司其责，游戏中的不同载具、不同模式也更进一步将玩家的选择与行为限制在一定范围内。虽被限制，玩家在游戏中的选择仍然相当广，医疗兵虽然主业是给队友扎针或修理载具，无法像突击兵那样冲锋陷阵，但配备的中距离武器也能够让医疗兵在消灭敌人上展开一些精彩的战术，比如蹲点、埋伏等都行之有效。而且骑兵战法和体验也很新颖有趣，但可惜的是只有少数开阔地图才适合骑兵的冲锋秒杀。同时游戏也给予了单兵一定的手段去对付载具，虽然传统枪械和肉身在这些铁家伙面前不堪一击，但突击手与侦察兵的配合却能够战翻这些铁家伙：可以放置反坦克地雷，使用火箭炮的突击手能够对载具造成可观的伤害，而侦察兵则可以使用穿甲弹骚扰载具甚至强迫对面玩家下来修车，为队友创造机会。另外巨型载具的登场立刻就能够让单调的战场局势变得精彩鲜活起来，在征服、统治和行动模式中，当一方队伍落后太多分数时，飞空艇和装甲列车就会登场，弱势一方利用好此等大杀器就能够扭转劣势，而此举给劣势一方希望的同时，也强迫优势一方戒骄戒躁并时刻保持紧张状态。

同样，陆战的载具一样也是需要玩家各司其职，同一载具内的玩家之间无法互相干涉，因而只能主动选择互相配合。游戏快节奏的战斗也让玩家很快就能够判断并选择当前位置的最佳策略，而且一旦载具爆炸，则里面的玩家会全部死亡，这就将载具内的所有玩家都绑定为一个利益共同体，强迫玩家必须主动配合其他玩家。这种对玩家以“屁股决定脑袋”的机制来把控玩家行为的方式，虽然多少有些机制绑架，让玩家感到不舒服，却能够让玩家在短时间内达成一致并直接跳过磨合期。笔者经过数局对







左上图 步枪干飞机在游戏中也不是不可能的事情

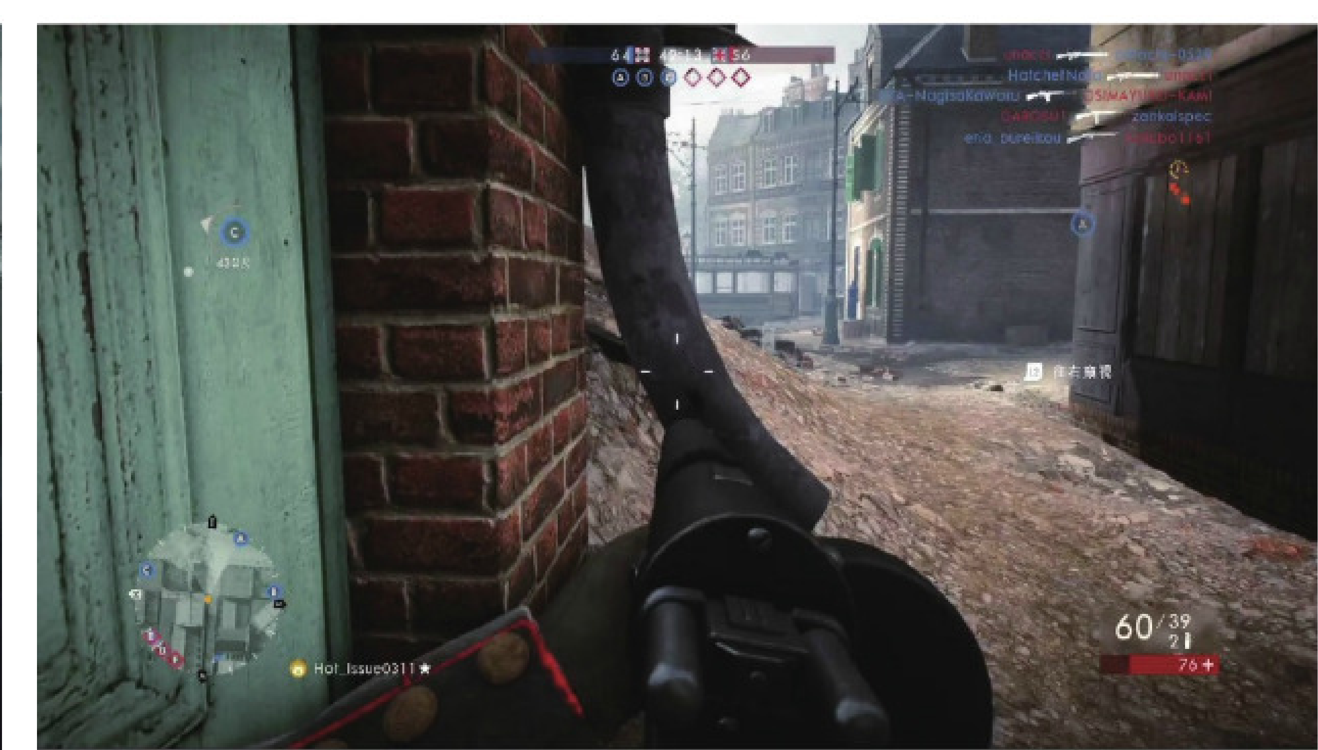
右上图 海战戏份虽少，但给玩家的体验并不差

左中图 骑马砍杀很刺激，但只有少部分地图适合战马

左下图 载具攻击，威力巨大

右下图 《战地1》各色地图中蹲脚阴人的点有很多





战已经体验到了这样的良性机制，在多人模式中大家都喜欢尝试载具的玩法，驾驶有驾驶的乐趣，射击有射击的爽快，但由于多人模式玩家人数增多，难免会有很多玩家争抢一个载具位置的情况出现，也难免会出现想玩驾驶员位置的玩家却只抢到了机枪手的位置。但无一例外的，玩家都会选择合作而并非拆台，没抢到驾驶员的机枪手也会很配合驾驶员的走位进行攻击而并非罢工或是唱反调，这在竞技性强的游戏中非常难得，反观如今流行的MOBA《英雄联盟》的竞技环境真是天壤之别。

乱而不散，聚而不粘

《战地1》的战术平衡也做得非常棒，在允许玩家使用一些战术的同时，也给出了对应的克制方法，却也不像“石头剪刀布”那么僵化无趣，再加上地形、模式、兵种等因素带来的变数，虽然说到底玩家应对不同情况的选择就那么几种，但带给玩家的体验感却显得丰富多彩。简单一例，《战地1》的所有地图都拥有大量的蹲守点，阴人很讨厌，但很多绝佳的蹲坑点会随着战斗的进行发生地形破坏从而失去蹲点的意义，游戏利用这种机制去逼迫喜欢蹲点的玩家在一定时间后不得不选择新的战术，一招鲜是无法在游戏中吃遍天的，这也从侧面延缓了玩家对游戏重复体验而慢慢积累的疲惫感。另外芥子气是多人模式中的重要战术武器，玩家在芥子气弥漫的区域内必须佩戴防毒面具，然而带上防毒面具以后就无法进行精确瞄准，这就让芥子气在狭小区域内干扰敌人非常有效，拖延敌人拆出炸弹时间、驱赶蹲点的狙击手、扰乱敌人视线等等。当然芥子气虽然无法让身处其中的玩家进行瞄准，但弥散的黄色气体也会阻挡气体之外玩家的视线，借助烟雾弹也可以很快的移位隐蔽，作为双刃剑的芥子气不偏不倚，对双方都能带来一定优势的同时也会带来一定的阻力。

《战地1》多人模式中每个玩家都能玩得很嗨，都能主动站在团队的立场上进行决策，虽然这一点做的比目前大多数FPS多人模式都要好，但《战地1》中最值得夸奖的却是游戏对大局层面与玩家个体层面之间的处理手法。《战地1》多人模式的战斗虽然看起来海陆空混乱不堪、热闹非凡，但每一位在战场上的玩家都有不同的目标和任务，这也成就了《战地1》多人模式中宏观视角上展现出来的混乱和混沌，与个体视角上透出的秩序和规则，乱而不散，聚而不粘，二者的完美结合才是《战地1》最值得夸耀的地方，也是很多要么乱哄哄的淡化了玩家个体的存在感，要么是宏观大局势毫无存在感的游戏所需要学习的地方。

结语

《战地1》是老牌FPS游戏《战地》系列的最新作，而且毫无疑问的是，《战地1》也是该系列迄今为止最棒的一作。无论是在故事上还是在主题上，都对“一战”的残酷展现得淋漓尽致，特别是单人战役中的故事体验格外好，与那些卖残忍撒“番茄汁”的那种“以着重描写战争残酷来批判战争”的经典老套手法相比要强不少，在要吸引人的同时也能够很自然的让玩家对“一战”的残酷感同身受，能做到这一点的游戏目前似乎还并不多，但《战地1》绝对要算一个。

《战地1》游戏自身的素质不差，对于《使命召唤：无限战争》IGN只给出了7.7分，而对于《战地1》，IGN给出9.0的高评价不仅意味着这一回合的胜利，也能够从侧面证明《战地1》的综合素质确实不俗。虽然《战地1》仍然存在一些缺点，但毕竟瑕不掩瑜，《战地1》的精彩绝对值得体验。

反观作为死对头的COD系列，已经将战争舞台从“二战”搬到了宇宙，而“战地”系列最新作《战地1》则反而在时间顺序上走了回头路，选择了“一战”题材，不仅为“一战”题材创建了一个不错的典范，也为该系列自身树立了一个不低的标杆。

续作如何超越？这个问题似乎并不容易找到答案。但《战地1》的表现却绝对值得让我们对开发商EA DICE抱有更大期待。P









左上图 芥子气不仅会干扰对手的瞄准，也会扰乱自己的视线

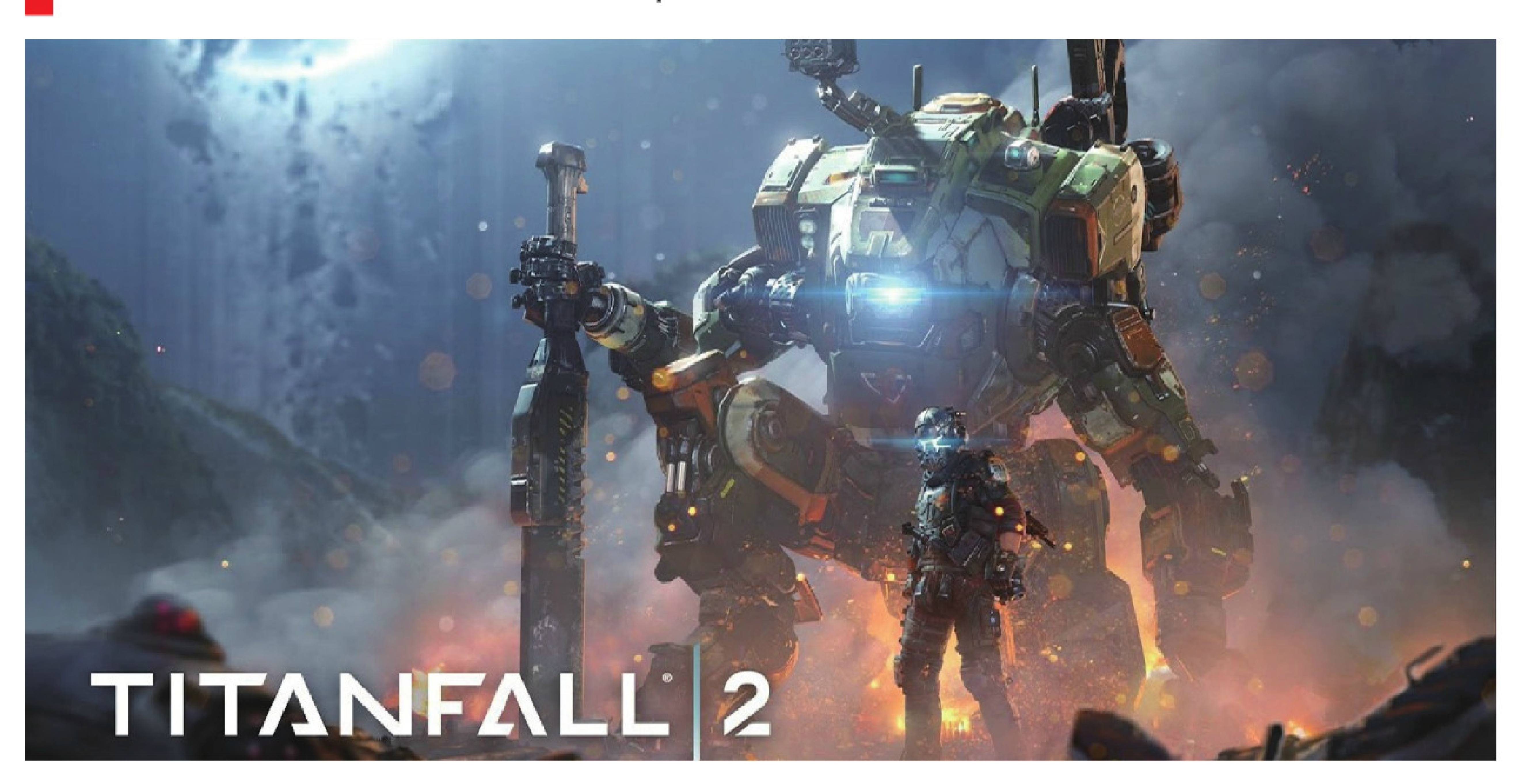
右上图 玩家在芥子气弥漫的区域必须佩戴防毒面具

左下图 各色职业有自己独特的战法，根据地图和模式的不同，玩家的行为还会有微妙变化

右下图 自定角色让你的角色更具个性

毫无创新的完美作品

文 | 科曼奇复兴计划



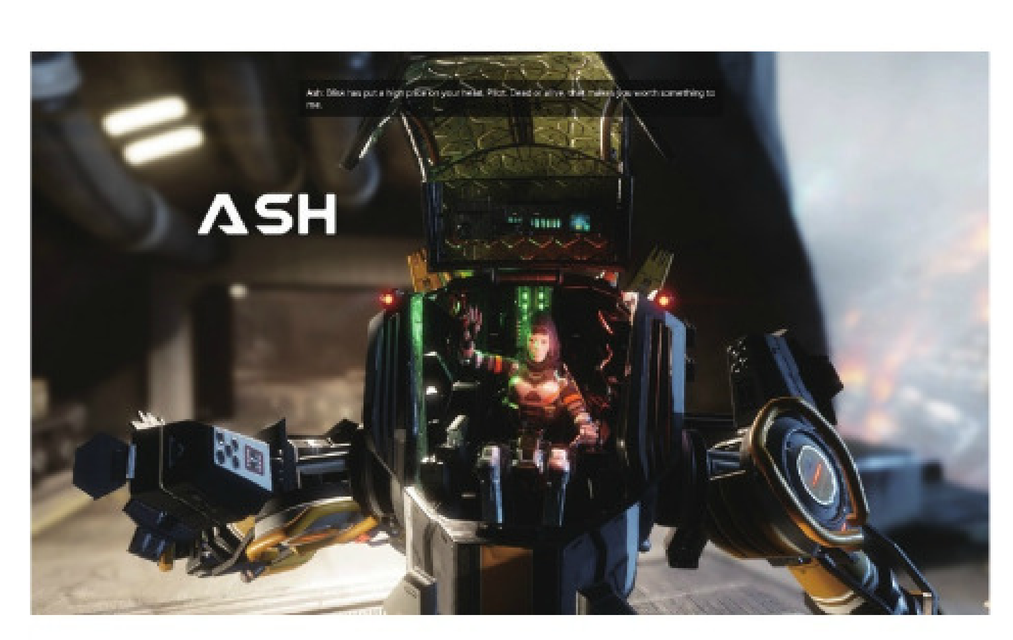
其实对于很多轻度玩家来说，直到2013年E3看到《泰坦降临》的预告片时，他们才知道“重生”（Respawn）制作组的骨干就是当年制作了《荣誉勋章》和《使命召唤》两个超级大IP的元老。但是当大家在2014年玩到实际游戏的时候，就算没人告诉你，你也会立刻感觉到这款游戏保持着前面几个IP一贯的高水平。只是当时迫于资金、时间等一系列问题。《泰坦降临》只有一个非线性的多人战役模式，令人感觉十分遗憾。不过今年这帮人又搞了个《泰坦降临2》，将前作所有的遗憾全部补齐。可以说，就算笔者写稿时《使命召唤：无限战争》还在预载，并且目前《战地1》风头正劲，但笔者仍然认为《泰坦降临2》才是2016年度最佳FPS游戏。

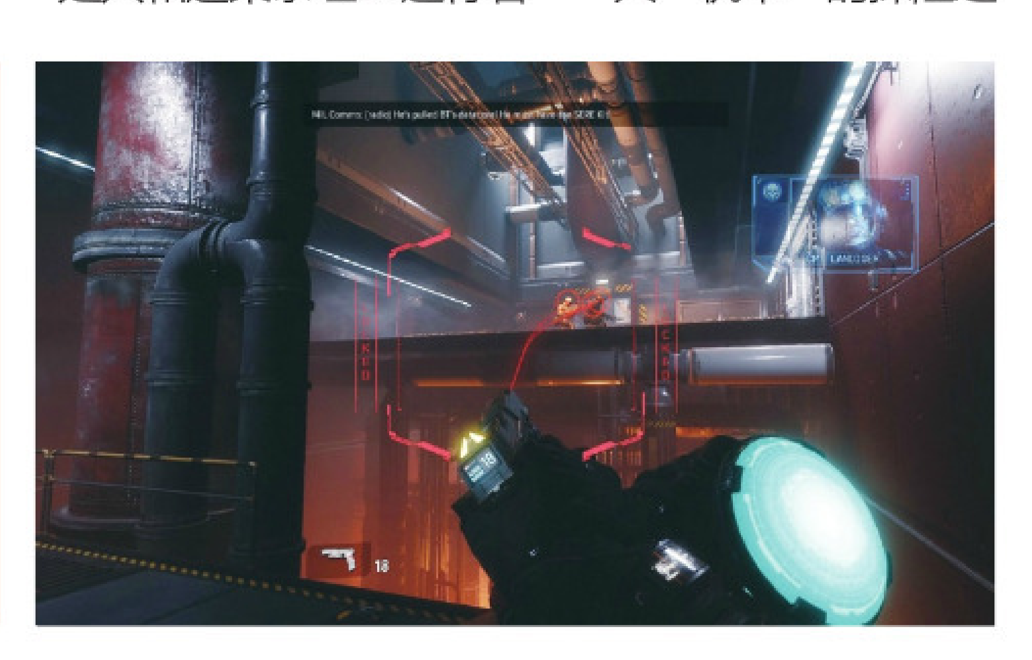
然而当你分析这款游戏时，你会发现它几乎没有做出任何惊天动地的创新。Respawn用这款游戏不仅宣布了自己回归一线制作室行列，也用实际行动告诉了所有玩家：一款游戏也许可以没有创新，但是通过所有细节的仔细打磨，一样可以做出完美的作品。

泰坦降临2
Titanfall 2
制作： Respawn Entertainment
发行： Electronic Arts
类型： 第一人称射击
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.10.28
售价： $32.00

颠覆风格的单人战役

Respawn这次在《泰坦降临2》中的单人战役部分还是做了一些颠覆性的设计的，只是这种颠覆并不是源于创新，而是源于对其他游戏IP的借鉴。与前作玩家扮演一个不知名的泰坦机师不同，本作一开始玩家扮演一名普通的步枪兵，因为天赋被一名机师进行了简单的培训。随后战事来临，机师在作战中不幸身负重伤，弥留之际将其泰坦的控制权交给了玩家，玩家从此“被迫”开始了自己的机师之旅。因为这个剧情线，游戏前70%的时间玩家都是只和这架泰坦BT进行着“一人一机甲”的探险之





左图 游戏的反派出场场景十分中二，容易让你联想起一些日系动漫

右图 前作的神器“智障手枪”在战役的最后闪亮登场，引领了游戏中最精彩的一个桥段。不过话说回来，拿着枪捧着BT机甲核心的这个动作很容易让人联想到《传送门2》

旅。在这段时间，玩家的战斗只是一种情绪和节奏调剂的辅助，大量的精力花费在了在BT引导下的解谜互动。

一开始是跋山涉水找电池救活BT，然后和BT一起历尽艰险找到执行秘密任务牺牲的安德森留下的资料，扫描了敌人研制的秘密武器，又客串了一把吊车司机修好了通讯天线与大部队取得了联系。在这个过程中，游戏大量运用了知名“一个人作大死”游戏《半条命》和《传送门》系列的互动方式。玩家时而与BT分开在狭窄的飞船和堡垒内部寻找出路，时而又和BT汇合共同迎战敌人部队。每关的末尾一般还会安排一个Boss战。中二的日漫剧情+大量的解谜元素，使得这部分游戏体验就像用《半条命》的方式在玩机甲版的《圣斗士星矢：十二宫》。虽然你知道每个部分都是来自于其他的游戏或者动漫影视作品，但是Respawn就是给你融合得完美无瑕。有趣的解谜，合理的辅助解谜提示系统，适度调剂节奏的战斗，恰到好处的音乐，老套但百试不爽的中二剧情，甚至与BT交流时那种恰似《霹雳游侠》风格的搞笑对话，都让玩家时刻感到十分的舒服。

而当玩家最终与大部队会和时，游戏风格又合情合理合法的跳回到了Respawn元老在《荣誉勋章》和《使命召唤》中用烂了的剧场演出风。最为典型的莫过于玩家与其他几名精英机师一同潜入敌人飞船的桥段，让人一下子就回想起了当年打《使命召唤4：现代战争》的感动，但是游戏的节奏又因为未来时间的设定和泰坦的加入变得更加富有层次感。玩家时而与其他机师在飞船之间飞檐走壁，放倒一个又一个加强连。时而又控制泰坦，与敌人的精英泰坦一决高下。这种完美的节奏把控是这几年我们在很多3A大作年货上都难得一见的。也让之前玩解谜玩得一脸懵逼的玩家还没回过神又被拖入到了舒服又爽快的轰轰轰当中。最终结局来点QTE，剧情再来点独闯龙潭和生死诀别，赚一大波眼泪。然而玩家沉浸在“贤者模式中”看着由后续故事叙述以及曾经出场小Boss演出CG组成的制作人员表，这种满足感可以说是近三年来没有一个游戏的单人剧情能够做到这么完美。

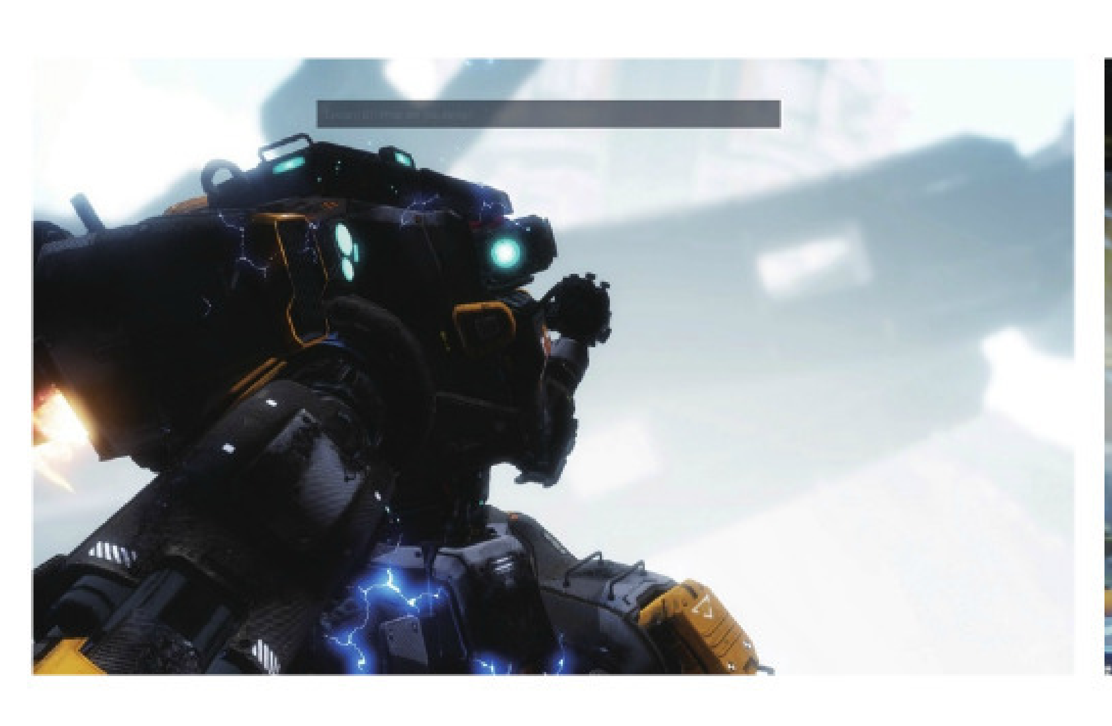
虽然游戏本身的剧情与前作比并不能够算作优秀，这也是本作为数不多的失分项，但是本作用细致的人物刻画弥补了这一缺憾。本作的主角并不像Respawn之前的作品一样是一个全程不说话也看不见长相的无名氏。相反，Respawn一反常态的为主角Cooper捏了脸，并加入了大量的对话，部分与BT的对话还是有可选项的。全程与BT的互动既增加了剧情的娱乐性，也更加充分刻画了库伯以及BT的人物个性。最重要的是，这种人物刻画上，整个游戏并没有耗费大量的时间用很多对话和剧情去铺垫，往往这个人物举手投足，几句台词之间就能透露出很多信息，而这也反映了制作组的制作功底。总之，在《泰坦降临2》中，我们没有看到大量无聊冗长的对白，但是在游戏结束后，制作人员表滚动播放后，我们对每个人物都有了深刻的印象。

更加完善的多人游戏

本作多人游戏在前作的基础上融合创新了一些比较有意思的新模式。其中最有意思的莫过于“赏金猎杀”模式。双方玩家各有一段时间会遭遇由AI控制的敌人步兵和泰坦的袭击，此时被袭击的玩家需要尽可能的杀敌获得赏金，同时防止敌方玩家杀死自己获得赏金。然后在一波袭击后，玩家需要在一定时间内将资金存入银行。玩家需要在不断厮杀的同时，全程提防敌对玩家的骚扰。就好比你在玩MMORPG刷副本时，会有另一波玩家跑过来嘿嘿嘿的抢走你的分数和战利品一样。整个模式节奏快，很刺激而且十分耐玩，是近几年FPS多人对战游戏中比较少见的完善的游戏模式。当然传统的占领、歼灭和泰坦对决模式仍旧在本作保留了下来。喜欢经典泰坦降临模式的玩家还是可以在这些模式中一决高下。总体来说，游戏模式的所有元素都可以从其他游戏中轻易找到，但是与单人游戏相同，Respawn完美地将这些元素整合在一起，让整个多人游戏体验十分协调和优秀。

同时游戏针对前作玩家的吐槽，增加了大量机师单兵装备，将机师的技能丰富到了七种，并把多人对战的泰坦由单纯的三个机甲、六种武器变成了六种风格迥异的泰坦，每种泰坦代表着一套武器装备、动能核心，同时每种泰坦还有多个辅助技能可以选择。前作让玩家又爱又恨的“抽卡”系统也变成了更加成熟的Buff系统，玩家在本作中使用这种Buff的时间被大大压缩，从而避免老玩家“一掷千卡”欺负新手的情况出现。当然，前作多人游戏中最让人诟病的服务器问题在本作依然突出。EA的烂橘子服务依然在孜孜不倦的折磨着国内的PC玩家，而主机玩家的日子这次也并不是很好过，虽然登陆要比PC玩家顺畅一些，但是游戏中诡异的丢包和掉线还是时有发生，目测还需要多打几个补丁之后才能妥善解决。

总体来说，《泰坦降临2》可以说是笔者近两年来玩过的综合水平最高的射击游戏，同时也是吹捧“创新”最少的。整个游戏的玩法、节奏和细节虽然毫无新意可言，但是处处做到极致和完美。我们不禁要思考这几年所谓的那些一线大厂每每拿出惊艳的预告片糊弄我们的时候，他们实际都做了什么，创新也许是游戏界不断发展的源泉，但并不是全部，各位3A年货大厂还是要多注意自己的产品质量啊。P





左图 战役最后BT将你扔出危险区域牺牲了自己的那一幕，虽然老套，但是已经很久没有人能制作的这么感人了

右图 游戏的最后主角不但露脸了，而且还在不停的慢动作的露，真爽啊……

黑客军团，行侠仗义

文 | 莽月飘零



看门狗2
Watch Dogs 2
制作： Ubisoft Montreal
发行： Ubisoft
类型： 动作冒险
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.11.15
售价： $46.00

尽管我们已经进入了网络时代，并且度过了网络时代的初期，但是黑客对于大众来说仍然是一个比较模糊的概念性群体。加上各种一知半解媒体对相关新闻事件的臆断和炒作，再加上一些影视作品对黑客的过度艺术加工，使得大众对于黑客的印象更趋于夸张和曲解。

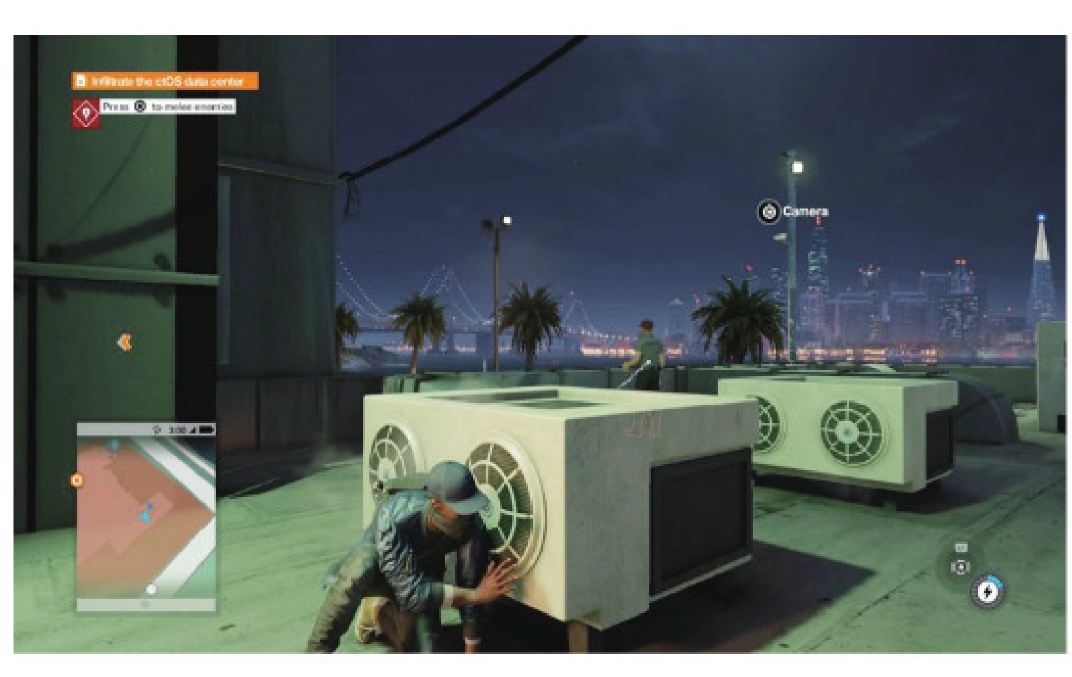
《看门狗》作为第一个将黑客题材成功带入大众视野的游戏作品，光是凭借“将黑客题材放在游戏载体上”这一点就功劳颇高。不过说真的，游戏素质实在不敢恭维，纸片手感的驾驶系统，对主角艾登的塑造也与现实格外的脱节，干瘪的复仇之旅也并不有趣，更重要的是，游戏对黑客的描述仍然犯了过于追求艺术化的通病。好在近期面市的续作《看门狗2》非常精彩的将前作诸多弊端一次性解决，同时还能在某些方面拿出新的惊喜。尽管《看门狗2》对黑客的描写艺术夸张成分仍然较高，但对于黑客和黑客技术之外的生活与情感的描写开始有些趋于现实了。

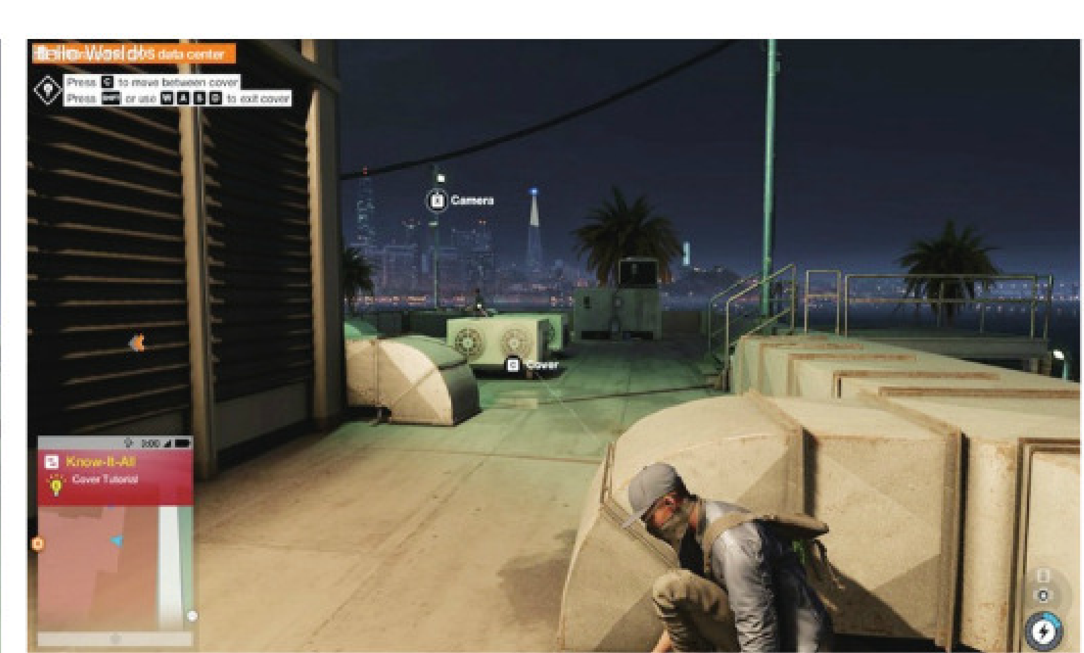
网络世界中的快意江湖

其实再叫真儿一点，《看门狗2》的题材并非是简单的“黑客”一词就能说明白的。如今随着网络越来越发达，人们对网络的依赖性也越来越高，加上移动互联网和物联网技术的蓬勃发展，站在当下视角的高度，我们未来的生活很可能真的就是“看

左图 本作的潜行内容被放大，想要直接对抗会很难

右图 通过摄像头连锁黑入的戏份与前作相比大大减少



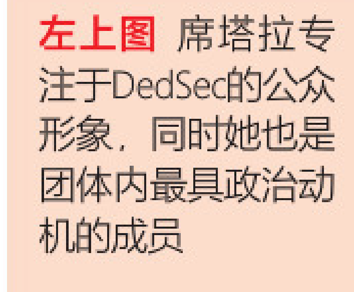


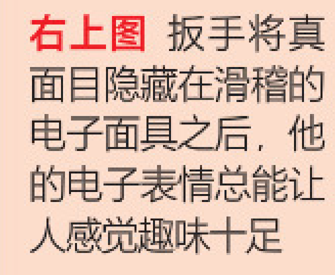









左上图 席塔拉专注于DedSec的公众形象，同时她也是团体内最具政治动机的成员


右上图 扳手将真面目隐藏在滑稽的电子面具之后，他的电子表情总能让人感觉趣味十足

左下图 乔许是团队中最强大的程序设计师，作为“程序猿”的代表，他显得天真且不善社交

右下图 马可仕不惧任何风险，勇于揭露真相挑战权威让他成为黑客团体中最重要的一员

门狗”系列所描绘的那样：通过智能家居和移动互联网使人们能够将所有功能在移动智能设备上统一控制，更加便利的同时，人们的个人信息也会被某些大型集团组织高度利用。就像如今淘宝可以根据你浏览商品习惯的相关大数据进行计算后，能够达到比较精准的推送你现阶段所需求的商品那样，当一个机构拥有了足够多的个人数据后，通过大数据的收集与运算分析，对于个人立场而言，他便完全失去了自己的数字隐私权，现在我们不胜其扰的广告诈骗信息就是因为个人信息的泄露而引发的恶果，如果再合理联想一下网络、物联网、大数据技术高度发达、高度整合的未来世界，那就是《看门狗2》所描绘的世界。

所以更准确的说，《看门狗2》的世界是一个网络时代高度发展后的科幻化世界，网络为人们提供便利的同时也被别有用心的个人或群体用来作恶。《看门狗2》正是这样一款对网络高度发达后的世界所可能发生的事情进行的一种推测与展望，当然作为科幻故事来说，这种展望往往不会是一个美好的世界。我们的主角Dedsec——没错，《看门狗2》的真正主角并非马可仕，而是由马可仕、扳手、席塔拉、乔许组成的黑客团体Dedsec。《看门狗2》的主角Dedsec就是要通过非法的黑客技术去维护人们的合法利益，从中我们也可以很容易的读到《看门狗2》所要表达的主题和游戏的立意。而且本质上来说，《看门狗2》玩的仍然是使用游离于合法之外的法律边界甚至非法手段去行侠仗义的侠盗范，这和佐罗、罗宾汉没什么区别，只不过时代背景不同，在网络与物联网高度发达的时代里，绿林英雄行侠仗义的方式更加科技化而已。

《看门狗2》的任务和剧情与前作的那种苦大仇深背负命运的风格截然不同，可能是由于前作的故事复仇味道太过严重，导致主角无时无刻不散发出一股蹩脚装X范，也可能是《看门狗2》加入了更多戏谑的戏码，这一次的《看门狗2》给我们的感觉更加阳光向上：自带8BIT电子表情包的扳手（Wrench）不仅电子表情萌，各种冷热笑话和一些癫狂的行为也非常萌趣；艺术总监兼领导人席塔拉（Sitara Dhawan）一双骷髅中筒袜加上兜帽围巾时尚感十足；闷骚乔许（Josh Sauchak）虽然话不多，但每次都能一语惊人的同时笑料百出，与“冷不丁蹦出一句噎死你、乐死你”的搞怪为人不同，乔许程序猿对工作总是严肃认真、尽职尽责的。此外还有跑外勤的马可仕（Marcus Holloway），在身后强大的策略、艺术、技术支持下，凭借自身的跑酷技能冲在战斗第一线。

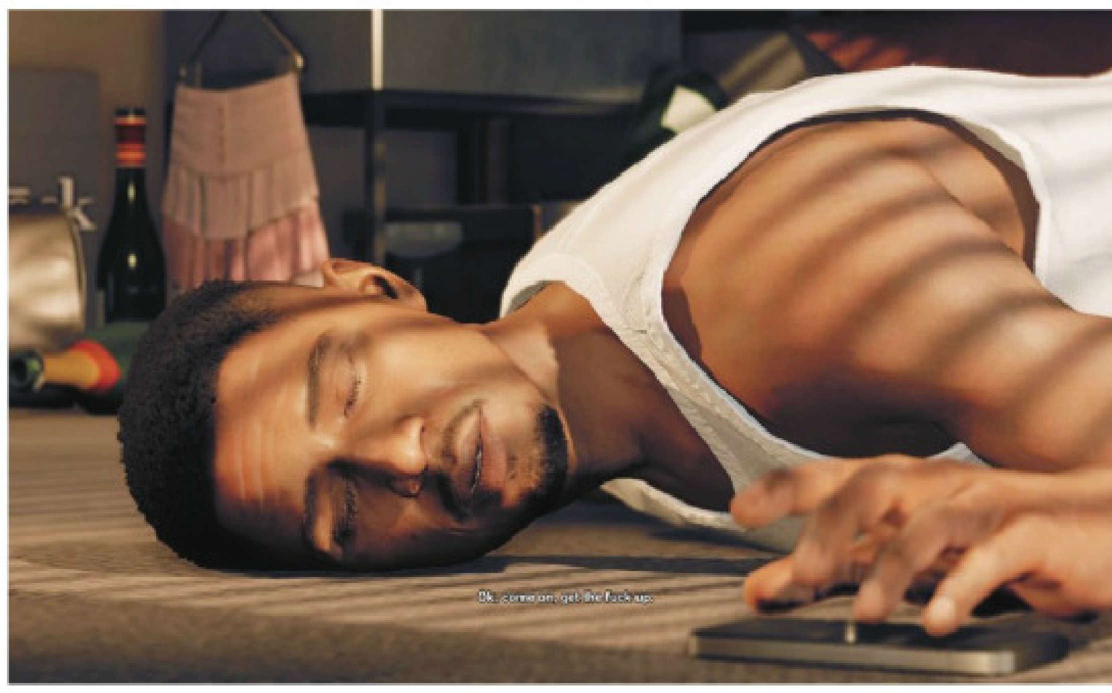
Dedsec这个有趣的团队在行侠仗义时，必须要带上嘻哈搞怪的风格，本来通过很简单的直线途径就能搞定的事情，Dedsec偏偏要走一个曲线来让整个表演更能彰显他们的个性和恶趣味，荒诞的网剧网络车神、邪教崭新黎明、主动叫板Dedsec的HAUM2.0系列任务等等，都是这样的路数：无线操控着那辆恶搞经典美剧《霹雳游侠》的网络车神中会说话的汽车在旧金山狂奔，将假冒的石板一脚踹倒并将视频在网络上公开，爬上天线塔在直播时回应HAUM2.0的叫板……让人体验到真正的网络时代下的快意江湖。

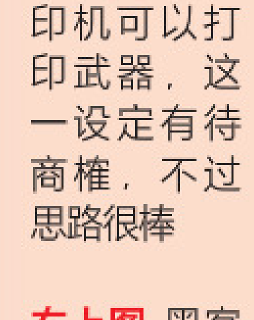
任务玩法多样，细节诚意十足

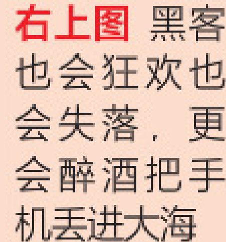
当然，《看门狗2》的戏谑只是前期，随着Dedsec行为不断升级，FBI、黑帮等组织也盯上了他们，整个故事风向也从嘻哈的欢快风格转入凝重，无论是中期气势磅礴的伽利略火箭系列任务让玩家将黑客技术黑到了太空卫星上，还是三段式最终任务里直接与布鲁姆对决，这都将故事拉回到原来的主题。这样的叙事节奏和方式虽然不出彩，但配合上游戏的任务和细节，在最后足以能够给玩家带来一次震撼的体验。

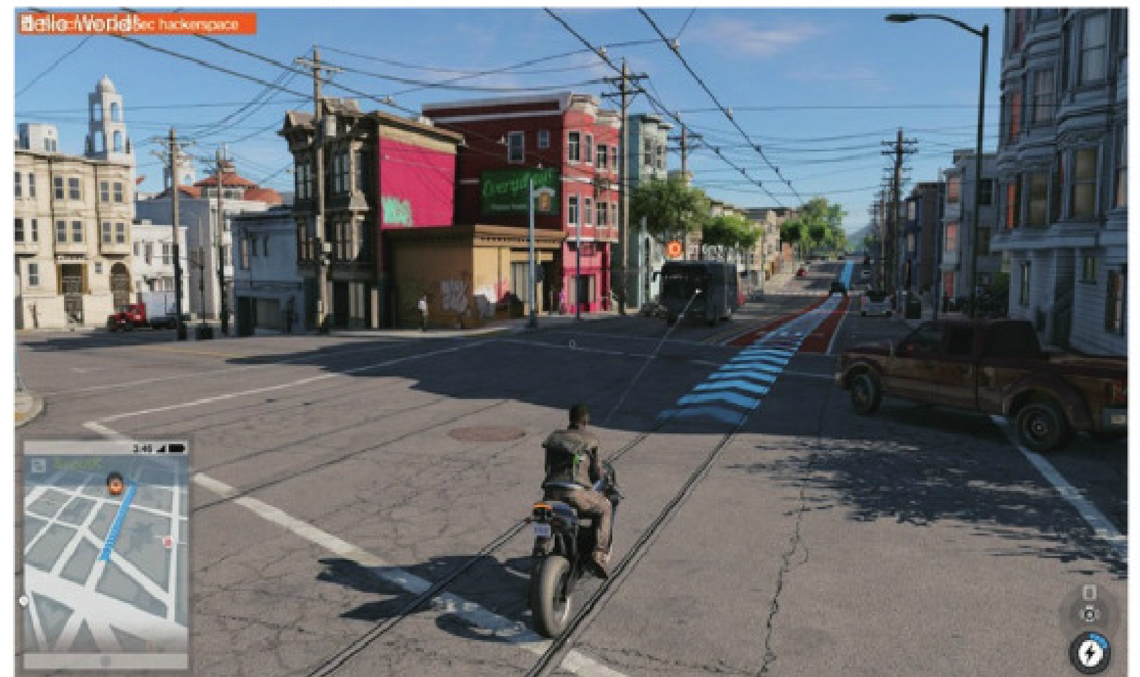
《看门狗2》的任务很有趣，与前作相比可玩性更高的同时流畅度也非常好，细数起来游戏完成任务的方式其实非常有限，除了GTA式的跑酷、追逐、飙车、枪战之外，真正具有特色且符合黑客主题的新玩法其实并不多，也就是接线、远程操控无人机













左上图 3D打印机可以打印武器，这一设定有待商榷，不过思路很棒

右上图 黑客也会狂欢也会失落，更会醉酒把手机丢进大海

左下图 即便你没有驾驶某个载具，学习技能后也可以远程控制它

右下图 无人机的作用很多，某些复杂任务通过无人机就能够变得简单

和无人小车。但将任务合理与剧情相融合的同时，能够精准的将有限玩法穿插并无限展开，再加上地图设计和敌人位置，每一个任务在真正玩起来时都可以让玩家感觉酣畅淋漓或乐趣十足。尤其是一些支线任务的表现尤为精彩，简单的套路带来意想不到的惊喜，《看门狗2》能够将讽刺和恶搞与现实紧密联系的同时，还敢于通过狠狠的自黑给玩家带来笑料，那个盗取育碧新游戏宣传片的任务真的是有意思极了，玩家们甚至还能够了解到开发人员对这款游戏褒贬不一的态度。除了恶作剧网络直播妹子的支线之外，最经典的例子莫过于那个通过黑客恶作剧来捉弄游戏死宅的支线任务，这个任务不仅狠狠的黑了一把游戏死肥宅，更以戏谑丑化的方式借助戏剧性来讽刺了如今那些只会宅家打游戏爆粗口的卢瑟群体，同时恶搞自家旗下《彩虹六号》系列也是趣味十足。更值得夸奖的是，这个小小支线任务竟然会有两个结局，真的是诚意满满——玩家在死宅打《彩虹六号》暴力射击游戏的时候通过远程控制拨打电话报警，正巧死宅爆粗口的话语与绑匪持枪杀人的场景高度一致，再加上与枪声极为相似的爆炸声，很快警察便找上门来，死宅也因谎报警而被警察训斥一顿。而另外一个结局则是彩虹六号的突击队员们持枪破门而入将死宅压倒在地，这真是一个令人感到惊喜的多重讽刺黑色幽默小短剧。

与前作相比，本作中的路人也更加丰富，通过黑客系统玩家可以看到每个市民的姓名、收入、职业等各种的个人信息。路人形象也非常多，重复率非常低，玩家很少能够在同一时间见到两个一模一样的路人，而这一点在其他GTALike游戏中的表现则普遍不好。而且当玩家自拍时还会有路人做出各种讨厌的姿势来抢镜，甚至玩家可以通过肢体语言与路人互动，或是激怒他或是和她一起跳舞，同时路人的性格也非常丰富，遛狗的、跑步的，看到你使用暴力而掏出电话报警的正义人士，甚至有因为停车位置不当而掏出棒球棍狠狠砸你汽车的大妈。各种丰富的路人相关系统加上通缉系统，二者碰撞出来的内容就变得更加丰富有趣，不过由此产生的一些令人啼笑皆非的场面也是不少，例如嘲讽一个路人让他揍你，而你则不还手被动挨揍，直到其他路人打电话报警，很快你就可以看到警察将殴打你的路人带走的滑稽场面了，真是乐趣十足。

虽然各系统之间的关系处理不当会产生一些笑话式的良性Bug，但《看门狗2》的细节表现绝对比同类游戏都要好。

故事还差那么一口气

《看门狗2》与前作在剧情上的联系很巧妙，早在初代就出现了Dedsec组织，初代的主角艾登拒绝Dedsec的邀请，却利用Dedsec的资源进行自己的复仇任务，而本作中的故事则是聚焦于Dedsec组织。虽然两作的敌人都是布鲁姆公司，但初代仅是通过个人的力量与布鲁姆较劲，《看门狗2》则是通过打击与布鲁姆相关的组织来逐步蚕食布鲁姆和ctOS。前作的结局在艾登复仇成功后戛然而止，或是处决或是放走莫里斯二选一大有GTA5追杀老崔结局之感，最后ctOS2.0的伏笔给出，而本作则成功的将杜桑送到了警察手里，等待他的自然是法律的审判。

我们可以看到，《看门狗2》在很多地方都是与前作相反的，初代结局的私刑与本作结局的交给警察和法律是最大的反差，借用非法手段到头来还是要用法律手段解决问题，是蝙蝠侠式的无奈还是尊重法律的正义都由玩家自行解读。但不可否认的是，与初代相比《看门狗2》的黑客表现更与现实贴合，这也回到了我们开头所说的观点，鉴于黑客早已被媒体扭曲妖魔化的前提，《看门狗2》用娱乐化的方式对黑客进行了一次并不令人反感反而乐趣多多的科普，将神秘的黑客生活普通化，将黑客文化美好的一面充分展示出来，从这个角度来看《看门狗2》非常值得赞赏，但整体故事和主题表达却仍然赶不上GTA5的深度与高度。虽然故事讲得还行，但总是差能够让整个故事都能亮起来的那一口气。

美景下略显尴尬的多人模式

《看门狗2》中的风光场景做得很好，现实世界旧金山的各种标志建筑可以一览无余，而虚拟世界中的大企业总部也分别坐落各地， 再加上各种涂鸦、彩蛋等收集要素和拍照系统，使得《看门狗2》绝对值得玩家在游戏中过一把虚拟旅游的瘾。

但是《看门狗2》的多人模式就不那么美好了，当一名玩家被通缉上了悬赏，那么其他玩家就可以追杀这名玩家的赏金猎人模式听起来很美好，但实际表现并不那么好，要么因为服务器的问题而连接中断，要么就是很难匹配到悬赏者而无法开启赏金猎人任务。黑客模式有点像某一代《刺客信条》的多人模式，通过黑取路人信息来找出隐藏在人群中的其他黑客玩家，找到后追杀之。听起来有点像信息战式的躲猫猫，充满了紧张刺激的猫鼠博弈，但实际玩起来很快就会感到乏味，一个个的黑路人，一旦目标出现很快就变成了明面上的枪战追逐戏。这远不如初代的同类的多人模式那样，跟踪者和被跟踪者都不会过早的暴露给对方，暗战的气氛让玩法和局面能够有更多变数，游戏性也会相应的提升不少。

虽然在多人模式方面育碧有些取舍不当、创新乏力的感觉，但精彩点子的雏形已经有了，虽然在初代我们不能这么说，但依照《看门狗2》的多人模式表现来看，我们有理由期待续作的多人模式会更精彩。

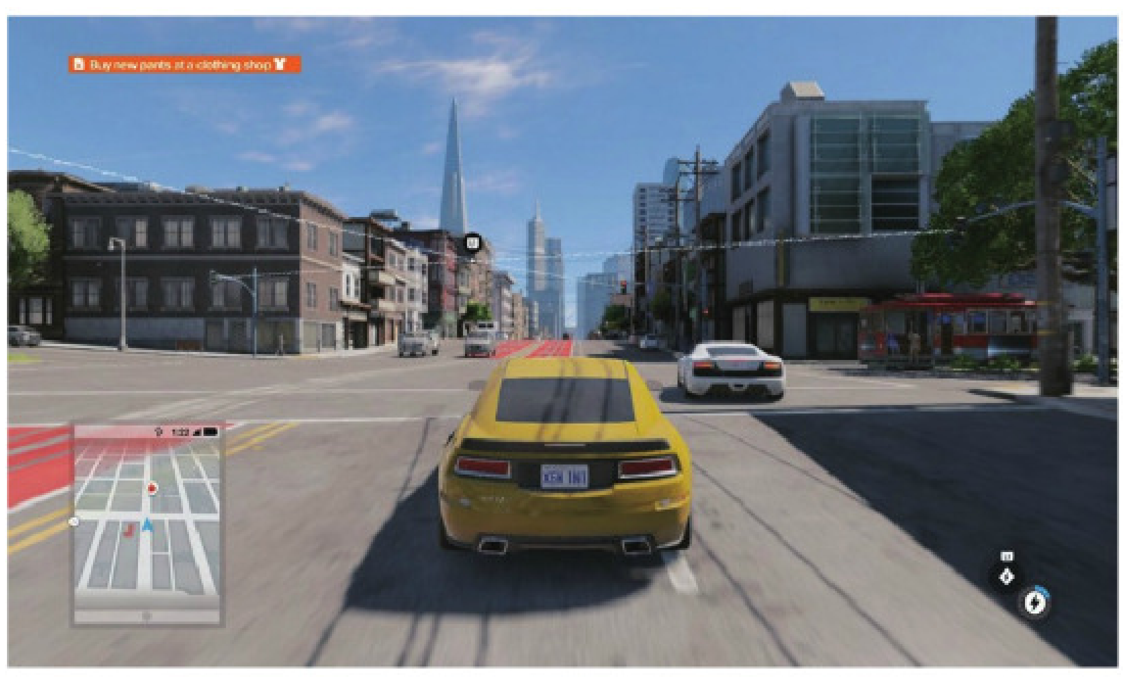
结语

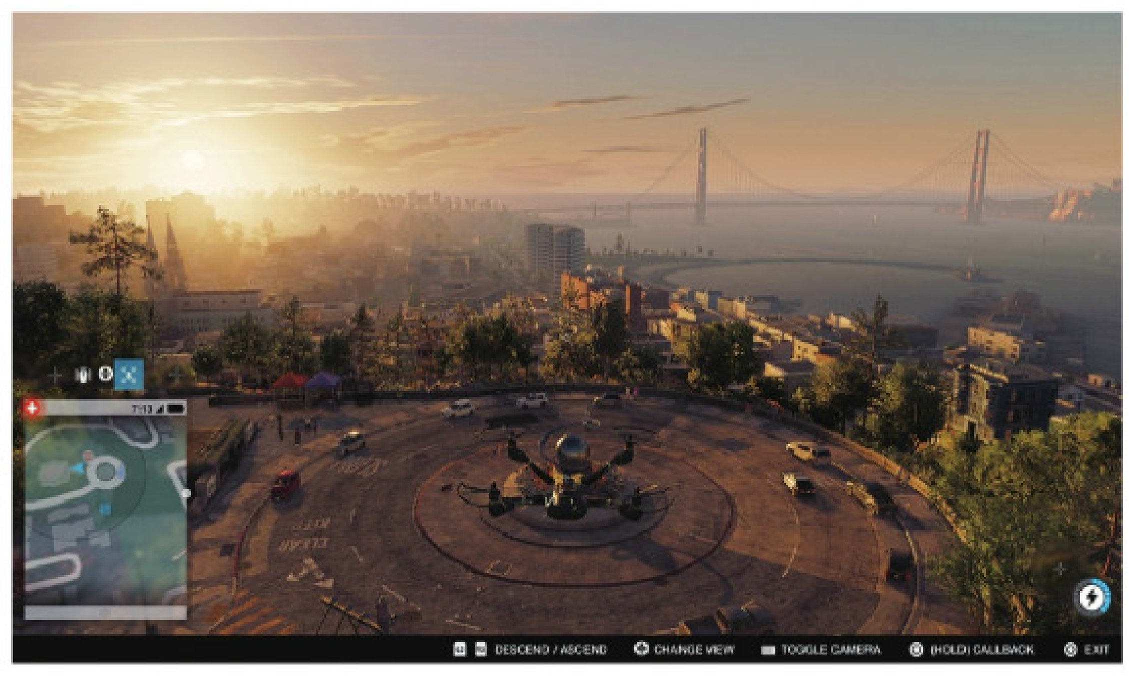
从《看门狗2》来看，“看门狗”系列与“刺客信条”系列有点像。《看门狗》初代类似表达思想的DEMO原型，让游戏带给玩家糟糕的游戏体验，而在第二作中则充分发挥了二代效应，将游戏最初构想中的大部分内容更加完善地表达出来，同时扩展性的新增额外有趣和点子来丰富整个游戏世界，这带给玩家的直观感受就是四个字：全面革新。

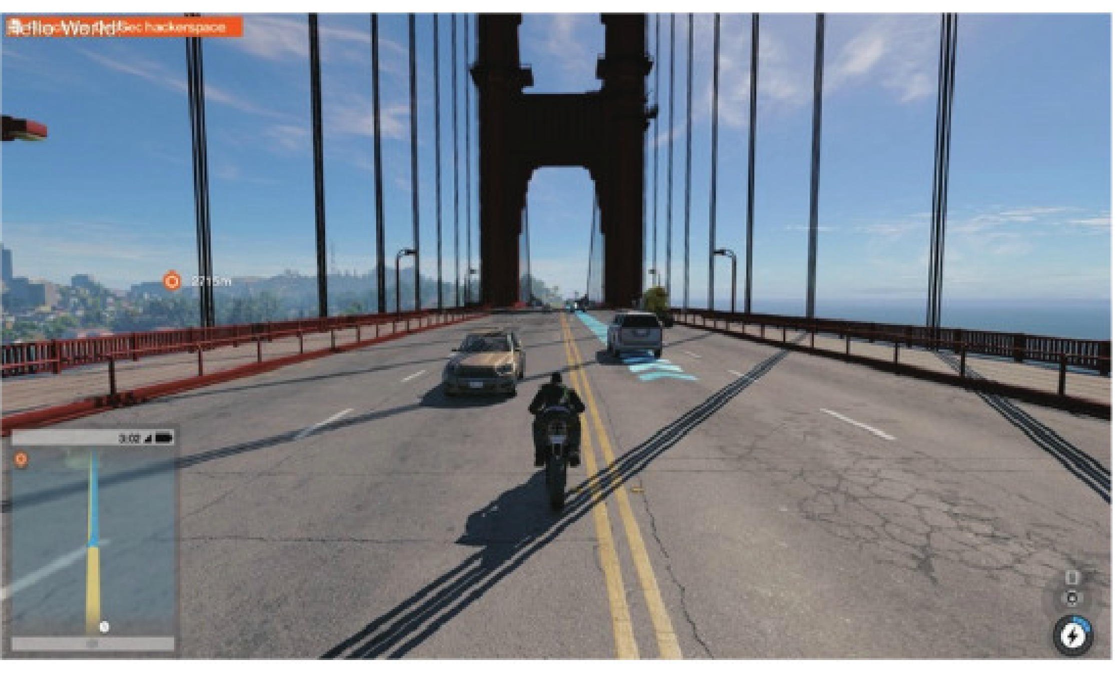
如果育碧的这个全新黑客主题IP走的路能够与《刺客信条》系列近似的话，我们完全可以期待《看门狗3》会给我们带来更抢眼的表现。希望届时还能够与你们一起对《看门狗3》品头论足，不过要实现这个愿望有些困难，但无论怎样，能够在这里对《看门狗2》展开全面的讨论就已经很满足了。再此感谢同样喜欢与热爱游戏、正在阅读这篇评论的你。P



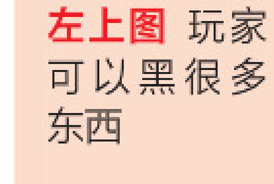












左上图 玩家可以黑很多东西

右上图 隐藏要素甚至包含了特殊涂装的车辆

左中图 与GTA5一样，乱逛看风景也是一大快事

右中图 使用无人机也是欣赏美景的绝佳姿势

左下图 著名的金门大桥完美还原

右下图 室内细节也很丰富

稳健的二度复仇记

文 | 时渡



羞辱2
Dishonored 2
制作： Arkane Studios
发行： Bethesda Softworks
类型： 动作冒险
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.11.10
售价： $32.50

《羞辱》的第一部作品有多妙？正如媒体和玩家所说，它是一部将“迷人的蒸汽朋克风格”“变化多样的战斗手段”“精妙的关卡设计”等绝佳优点集于一身的出众作品。

虽然也有“混乱度”主宰玩家行为的不自由，并非十分流畅的剑斗和厮杀中地位尴尬的闪技，甚至仅仅以一个俗气的转折就试图带动全剧节奏的平庸剧情等令它止步于出众而不是成为一个经典的瑕疵，但华丽的艺术风格，牛X的技能和大块儿的值得探索的场景都令你很难拒绝它——充满了可能性的土地总能让每一个玩家心驰神往。

而在《羞辱2》中，我们是又喜又怨的。时隔十五年（游戏中时间）的护卫/女王的再次冒险本就引人入胜，更进一步的场景规模，全新设计的关卡和女王独一份的技能体系还原并深化前作的乐趣也是不在话下。但是对于每一个不满足于完全重复乐趣的玩家而言，本作似乎又少了点新意。

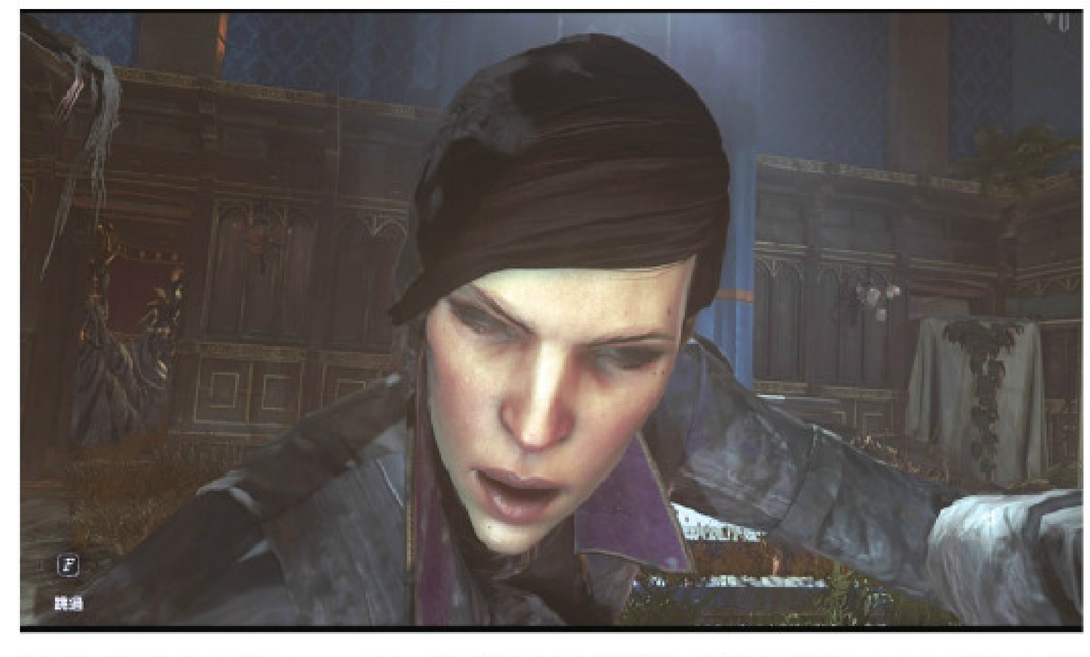
在笔者看来，未作出大胆尝试而是尽可能的继承了前作乐趣的《羞辱2》，较为恰当的评价便是“优秀而持守势的作品”。可令人惊讶的是发售后短短数天内《羞辱2》就被捧上了高山之巅，我们能看到的所有评价，除去对难以避免的优化问题的声讨，几乎都是对游戏高素质的赞不绝口。

就游戏的质量和从其处于续作的位置来看，即便《羞辱2》是一部毋庸置疑的优秀作品，其所受到的极高评价也有过誉之嫌。值得注意的是，在媒体和玩家大多数的游戏评价中，作为续作总是被关注的与前作相比是否有所进步的问题被避而不谈，这意味着本作和惯常的续作在某些方面有一些不同，而这种不同也影响着玩家们对游戏的评价。

我们就不妨就从两作的异同谈起。

全盘继承的优缺点

“在一个充满探索可能的环境中自由发挥”是《羞辱》的一个十分可贵的特质。一个眼见之处皆可去的精细场景、一系列能对你所做出的行为作出恰当反馈的敌人和一套与之相对的互动技能，令它充满了值得重复尝试的可能性，也正是游戏的核心乐趣。任务在其中的地位也尽可能的被弱化：主线的暗杀关键人物无非是给玩家周游整个场景规定一个最终指标，支线则更多的鼓励玩家探索整个场景以发现新东西，虽然特别的任务系统









左上图 开场选完角色，下次两人再见就是结局了…总是觉得不如换人推进关卡来的更有趣

右上图 心脏在本作中多了两个新称谓：作为前女皇的知心姐姐和看别人隐私的偷窥狂魔

左下图 当正面潜入的很麻烦，溜进一旁的小巷未尝不是更好的选择

右下图 站着等了半天画作也没把小姨子给吃掉，才意识到我还是得亲自动手——我要这缺陷符文到底有何用?

很可能会令初次接触非引导任务模式的玩家找不着北。

《羞辱2》中继承了基本的玩法，主要的游玩空间也依旧是八到九个开放的场景。本作中做出的新尝试是两个线性流程关卡，在机械宅邸和阿拉米斯大宅两个场景中都选择了通过变换场景带来线性流程中所需要的观赏性和谜题：机械宅邸中可变换结构的房屋，和阿拉米斯大宅的时空传送玩法，本质而言都是在一个空间内实现两个大抵相似的场景的相互切换。两关的谜题也大多都和玩家对两个相似场景的记忆和对变换机制的了解有关。而最终的效果有利有弊，初次玩本作时两个线性流程关卡的优势和调剂作用对游戏本身的节奏感很有帮助，但到了二周目之后其劣势就开始占上风，可重复游玩的价值过低反倒令其变成了最不受待见的两关。

在开放性关卡中玩家所面对的依旧是三种阻碍：平民、卫兵和机关。本作的AI进步或者说是改变的比较大。平民不会再像一代那样看到你背着个人满街乱窜还一个屁都不敢放了，本作中他们更加丧心病狂，只要见到你，只要看到你有持刀靠近的趋势，就会瞬间开启疯狗模式，引来茫茫多的卫兵。卫兵的AI则依旧是随着难度的增加，玩家不合时宜的行动引起注意的范围和持续时间随之增加。在低难度下死命敲墙都只会在屋里一个劲鬼叫“有谁在？”的智障，在高难度下很可能摇身一变，成了拿起（注意是拿起）个杯子都能触发地毯式搜索的顺风耳。

可以互动的机关依旧只有两种检测器和一个高炮塔，而互动方式除了使用变线装置令其为我所用或是釜底抽薪的拿走能源罐，还增添了一类风力发电，但实际上互动方式没有变，从实际机关出现的频率和周边敌人配置情况来看，攻略思路也近乎没有改动。

好在女王艾米丽的一套新技能让本作玩上去还是有那么一些不同的。可能是因为地位和经验的差异，艾米丽的一套技能相比科沃而言更加具有进攻性，数个技能瞬间清场的能力都很强：连锁的特性令一发弩箭同时干掉/晕掉四个人也异常的轻松；暗影行走满级时可以干掉三个敌人才显形的可怕无异于附身于老鼠的科沃进化出了啃死人新功能；催眠的效果顾名思义，在催眠效果时间内结果束手无策的敌人也令其地位和时停有类似之处。

不仅仅技能的粗暴程度远高于科沃，艾米丽的位移技能也要比科沃的用处更多更方便。“远攀”不仅仅在最初就有着瞬移升到满级的位移距离，还可以拖拽物品和敌人，而后一处设计也让战斗多了不多不少的一些变化。

遗憾的是《羞辱2》的战斗和一代一样依旧生涩而僵硬。其中比较影响战斗快感的便是剑斗系统。虽然第一人称的肉搏观赏性处理的很好，但反过来为了观赏性而在对拼时晃动视角也对玩家操控造成了一定影响。更为严重的是拼刀的僵持环节，在每场对战中的每个敌人都几率触发而一旦触发就是数秒的QTE令肉搏战的体验极差，并对整个战斗的流畅度都造成了一定程度的影响。另一处问题出在了闪现技能上，它的适用范围实在太窄了，仅仅用于场景中变换位置对于位移技来说有些大材小用，但战斗中毕竟没有很合理的将其嵌入进去，也就令战斗中实现灵活走位的梦想变成不可能。本作中倒是也做了几点方便于战斗的小系统，比如滑行时减缓时间方便瞄准，或从高空落下时位移自带减缓时间等等，只不过它们都只有在足够成熟的位移技能应用在战斗中后才能体现出价值，而在缺乏基本灵活性的战斗中，这些小花招要么完全用不到，要么只能在苛刻的条件下使用。

一代的一些弊病虽然不至于过多的影响游戏体验，可如果续作将其成功改进也能令游戏的面容更加讨人喜欢，可是体验过后我们发现《羞辱2》不仅仅将这些缺点照单全收，还在这份“如何实现糟糕战斗”的表单上新加了一条：平移加速视角虽然相对而言更有真实感，但却不适合需要大量高速战斗、瞬间大幅度移动视角的游戏。而在采用了此视角的本作中玩家即便想要在跑动中捡拾物品都是一件技术活，更别提在战斗中流畅的释放一系列技能秀敌人一脸了。

总而言之，优缺点都一并继承的《羞辱2》很难说能给玩家带来更新奇的体验，近乎所有的新增要素你都能在前作中找到影

子。而新人物新技能的本质也与依旧烧着鲸鱼油用着十五年前的控制系统的破门闸或是从装着一个鲸鱼油罐的高脚骑士进化成为有着数个小油罐的机器卫士相同——虽然第一个充满惊喜的礼物盒总能让人激动，但若是总来这么几发一模一样的我猜你也会吃不消。

似乎又被游戏玩了

如果《羞辱》系列是潜入类型的游戏，那么就很没有必要去要求游戏要有“新意”，能适当的在万年不变的潜入玩法中混进超能力元素就已经是天大的创新了。

但是《羞辱2》究竟是不是一部潜入游戏？按照媒体的标签来看，它的确是的。而要是按制作组的本意和软件上贴着的简介来看，它却又是一部自由度极高的动作冒险游戏。如果按照设计者的初衷，潜入仅仅是作为一个通关的方式的选项而不是主要游戏内容，那么选择潜入选项的成本应该与其他选项大致相同以体现自由度。但游戏内容的某些环节出了岔，让玩家们却更倾向于以潜入方式通关，以至于产生了两种不同的对游戏的类型的看法，也很大程度的影响了对游戏的看法。

有缺陷的动作系统自然会影响玩家对于通关方式的选择，但真正影响了玩家对于游戏类型的判断的却是充满了诱导性的混乱度系统。

混乱度系统的本来目的是为了游戏能在剧情上也体现出一定的自由度，但是“在给予选择的背后，却在暗中诱导玩家做出决策”的本质令它略显粗暴：在游戏的最初tips就很明确的告诉你，做出更多的善意举动会迎来更好地结局；每一关也都有末尾的总结来明明白白的列出清单告诉你你到底犯下了怎样的恶行；一代二代也都有杀戮过多导致老鼠蚊虫肆虐的因果关系。

谁都能理解杀孽过多不会讨人喜欢，都知道天道轮回，做了太多恶事不会有太好的下场，但问题是这些是否需要你来告诉我们。为什么无论我做什么事都要告诉我一遍又一遍会发生的结果，用不断增多的蝇子来让我意识到自己的罪不可恕，并在一旁放上一张杀过的人和他们的家属的名单？

因为这个虚伪且不友善的混乱度系统，你会发现选择杀戮都是自己的刻意为之，而选择潜入才得以心安理得的享受游戏。最为讽刺的是，随着心情杀人救人的玩法几乎是没有人会选择，因为游戏告诉你了救人者善良，杀人者阴狠，而对于随性者，它啥都没说。

游戏的设计者并没有意识到问题所在，所以在二代中该死的混乱度系统依旧一点都没有改动，它一如以往的从深层的想法中一点一点诱导你做出它希望的决定。在这个过程中与其说是玩家在与游戏交流，不如说是在与制作者本人交流道德观点，并互相吹捧一番图个心安。即便迫于心中潜藏的浓郁正义感而选择一周目以潜入模式通过，最后的结局也因为制作人自己所想象的自由选择和真正自由度明显的矛盾而让你深刻体会到何为“被游戏耍了个爽”——被游戏tips所骗，被杀戮过多所带来的血蝇所扰，为了体验“真实感”而不得不放走一个个关底Boss，但最后的最后，我所得到的最终的完美结局动画却仅有区区四句话。

结语

《羞辱》是一部叫好不叫座的作品，即便媒体对它敢于尝试的勇气给予了肯定，玩过的玩家也给出了相当高的评价，它在当年掀起的浪花依然很小，而《羞辱2》却得以翻身。不管是因为宣传的好效果，还是玩家口味的更替，亦或是卖相算不得好却与如今火热的游戏直播契合度高的特性，《羞辱2》的大卖特卖，对每一个喜爱本系列的玩家来说都是值得高兴的。

所以每一个对前作选择性失明，把二代夸得天花乱坠的评价，其实也都可以理解为对惨淡收场的一代的一种补偿。只不过为了催生更有新意的作品而不是一遍遍的玩各类强化版，玩家们恰当而苛刻的评价才更有激励作用吧。P









左上图 科沃的技能环与前作一毛一样，玩过一代的上手都会很快

右上图 界外魔的肩胛骨终于正常了，可喜可贺

左下图 预告片中炫酷的暗影行走其实就是变了个更花哨的耗子

右下图 CG的过场比手绘的好，手绘的过场比没有的好——所以我们可没有偷工减料

一颗榨干了汁水的橙子

文 | 西赛罗



四海兄弟3
Mafia III
制作： Hangar 13
发行： 2K Games
类型： 动作冒险
平台： MAC/PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.10.7
售价： $38.70

沙盘游戏发展到现在，已经形成了几个不同派系，在金字塔顶端的GTA系列不断创新，从单人叙事扩大到多视角，从打枪开车再到各种小游戏，玩家需要在错综复杂的任务中理出头绪。育碧撑不了这么大的规模，则在地图上划出一个个区域——就是敌人的据点。据点理论上和主线剧情大多无关，但是只要玩家不拔掉据点，经过的时候就会不断被敌人攻击，也拿不到强化，所以到最后玩家还是会不断攻城拔寨。

制作《正当防卫》系列的Avalanche公司更进一步——他们干脆把剧情做成革命，玩家的主线剧情就是要一个个占领。游戏的故事虽然单调，但是胜在物理引擎强大，可玩性多样，一个抓钩上天入地无所不能，制作组复制黏贴也能让玩家觉得不错。等到只剩下飙车的Mad Max，可玩性就大不如前了。

在这些沙盘中，还有一个玩剧情派的《四海兄弟》系列，与前面这些沙盘可以四处上蹿下跳不同，《四海兄弟》走的电影《教父》式的深沉风格，主角往往从小弟做起，一路经过友情亲情爱情的背叛与考验，来完成人生的大圆满。

讲故事的伪沙盘

《四海兄弟》系列预算比不上GTA系列，可玩性也比不过《刺客信条》和《正当防卫》，它最吸引人的点就在于它的故事，但也因为其“故事性”，“伪沙盘”的感觉也比其他游戏来的更重。《四海兄弟2》中采用了章节制，像传记电影一样，每个章节之间往往相差了几个月甚至几年，这样的好处在于可以完整揭示角色的一生，但也打乱了游戏的沙盘要素，玩家们发现他们在这个章节的钱、装备和其他搜集品，到下一章就彻底没用了，于是纷纷做出评论“白瞎了这张完整地图”，而《四海兄弟2》也成为了一款特色明显、喜忧参半的游戏。

命运多舛的制作组

《四海兄弟2》完成后这个系列沉寂了很久，在2013年，曾有消息披露2K捷克正在进行《四海兄弟3》的制作。但是在2014年，2K进行了全球工作室大调整，将2K捷克关闭，《四海兄弟3》的开发也从捷克转至美国新成立的Hanger13工作室。2K的游戏总是

这么多灾多难，《无主之地前传》由2K澳大利亚与Gearbox共同开发，完成后澳大利亚工作室即被解散；2012年的《秘密调查局》历经上海澳大利亚以及2K Marin三个工作室，现在这三个工作室也逃不过完蛋的命运，《秘密调查局》本身也品质堪忧。从各种蛛丝马迹看，《四海兄弟3》和《秘密调查局》一样，是一款历经推翻重来、品质堪忧草草完成的游戏。

新的剧情带入方式

《四海兄弟3》的背景放在越战时期的美国南部，那可是一个动荡的年代。首先因为越战，美国社会分化，支持参战的保守派和支持撤出的激进派闹得不可开交，最后演化成巨大的反战运动。美国内部也在经历着极大的变革，南北战争后黑人虽然也有了身份，但是种族隔离依然存在，社会基础雄厚，黑人不断冲击着原有的种族隔离制度，马丁·路德·金更是组织了贯穿全美的大游行。内部和外部的压力迫使美国作出一系列改变，构筑成现在更为多元化的社会。

在这激荡的社会大潮中，我们扮演的是一个黑人青年林肯·克莱，故事则发生于原型为南部重镇新奥尔良的“新波尔多”。林肯·克莱是一名战力彪悍的越南退伍老兵，前特种部队成员。退伍之后，他返回老家，正式加入领养家庭，干起了黑社会勾当。可惜好景不长，因为家族与上级家族的不和，克莱一伙惨遭灭门，幸好他躲过一劫，伤愈复出后就开始准备复仇。

前作中因为叙事而伤害了游戏的沙盘结构，于是续集换了一种处理方式——像不少传记电影一样，先是采用倒序框架，让玩家了解故事背景，并足以钓起玩家的胃口去了解林肯·克莱这个人；游戏在段落之间也插入了大量事后旁观者与调查者访谈，通过这些不同角度的人物，让玩家去了解整个事件的前因后果乃至全貌，同时也更好的树立了林肯·克莱这个角色的形象。与此同时，这样的设计也没有像2代那样打断整个游戏的流程，在过场放完后，玩家可以继续该干嘛干嘛，继续做他该干的事。

针对前作系统与故事剥离的窘况，《四海兄弟3》还设计了一套与故事相匹配的“占领”系统。游戏的目标从序章一结束就很明确了——就是要把对方的家族和手下杀光光。黑手党对砍，除了直接肉体伤害，当然就是抢对方的生意，所以林肯·克莱也需要各类帮手来帮他经营抢来的各类生意。在《四海兄弟3》中，林肯·克莱可以招募到四大帮手来帮助他，每个帮手代表着一棵技能树。每占领一个地区，林肯·克莱就可以分配这个地区归谁管辖，这棵技能树就会多一个技能点。反过来，如果一个帮手没有技能点，那么他就被踢出局，他就死了，这棵技能树也就此作废。游戏就此把黑帮经营与剧情线绑在一起。

粗放式关卡设计

就游戏大框架而言，Hanger13解决了2代的叙事矛盾，加上丰富的纪录片形式过场，看起来《四海兄弟3》会是一个不错的承上启下作品。但游戏推出后，玩家们发现它和那些国产游戏一样，是一个干瘪到只剩下剧情的游戏。

首先，在于故事流程方面，虽然制作组用了很多手段去包装，但受制于关卡结构的限制，让游戏单调的可怕。因为主角早早确定了要暗杀的目标，所以编剧偷懒到连调查区域Boss这步都省了，游戏的剧情往往是林肯·帕莱跑到线人处打听目标姓甚名谁，干什么买卖，地点在哪里，然后就跑去砸场。砸场砸到一定程度，Boss就会跑回来看场，然后无敌的林肯就会把他做掉。

一个关卡重复两次尚且不论，游戏的关卡也难以恭维。在《刺客信条》或者是《孤岛惊魂》这样的复制黏贴沙盘游戏里，好歹据点是用心制作的，玩家需要先从外围观察据点结构，然后选择从不同入口，用不同装备攻击。《四海兄弟3》限于题材，一不能装备火箭坦克，二不能上天入地，本来要好好在关卡结构和AI上做文章，但是制作组在实际制作中，《四海兄弟3》的制









左上图 游戏的主题就是复仇

右上图 游戏反映了一些当时的社会问题

左下图 游戏的过场水平相当了得

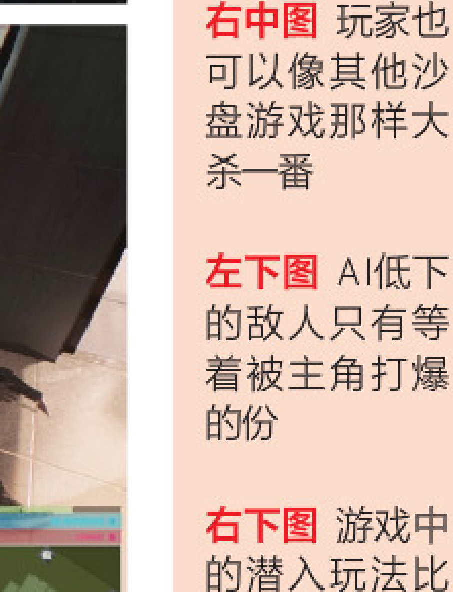
右下图 黑帮大仇杀格外的血腥















左上图 一个好汉三个帮

右上图 友情提示，他的故事要到制作人员画面才会出现

左中图 游戏淡化了系列中的赛车环节

右中图 玩家也可以像其他沙盘游戏那样大杀一番

左下图 AI低下的敌人只有等着被主角打爆的份

右下图 游戏中的潜入玩法比较简单

作要比其他沙盒游戏都粗放。

首先从据点结构上来说，地图面积不大，结构也比较平面。虽然《四海兄弟3》总是标榜自己的潜入成分，但限于关卡结构和AI，让潜入部分幼稚的可笑。许多拥有潜入要素的沙盘往往会在重要区域制作多条通道，但是《四海兄弟3》就是这么一马平川。玩家可以选择的策略也只有等敌人转身或是吹口哨吸引敌人。

弱化的策略一定会有弱化的策略配合，敌人一旦被吸引，就会懒洋洋的迈着方步慢慢踱来，玩家只要等一个QTE时间，就可以把他轻松拿下，然后再去吹口哨。哪怕潜入失败，进入正面交火阶段，敌人也毫不可怕。《四海兄弟3》的敌人基本也就分为手枪、霰弹枪和冲锋枪三种，虽然大家HP都不高，但AI命中率堪忧，只要玩家命中率稍有准性就不成问题。一个射击游戏如果想要让玩家爽，要么敌人又烂又多，让玩家杀个爽，要么提供多种手段好让玩家击破强敌。《四海兄弟3》的敌人不强，数量也不多，两面不讨好。

漫不经心的任务系统

在支线任务，搜集等沙盘游戏必备的要素上，《四海兄弟3》比2更漫不经心。首先游戏几乎没有支线任务和突发事件，只是大地图上偶尔出现一辆敌方车辆让玩家去追。偌大一个城市，只是让玩家赶路去浪费时间，当后期玩家进入城市南方的沼泽区时，赶路更显单调。游戏的搜集品，诸如《花花公子》和名画之类，与主线剧情和角色能力毫无关系，为了搜集它们，玩家还要去各处捡拾电子零件碎片，“黑掉”社区的通信。搜集物品浪费时间，毫无用处，更凸显了游戏本身的苍白。

哪怕是游戏车损和NPC的反应细节比起2代都大幅退步，游戏车损只限于引擎盖打开冒黑烟，其他诸如保险杠、车轮、后备仓无论受了多重的伤，都完完好好安在原位上。NPC的反应也非常奇怪，看到林肯偷车他们肯定报警，但如果林肯碾人，他们却安之若素，好像碾死的哥们只是一只鸡一样。

结语

在各种空洞和乏味的设计之下，《四海兄弟3》的城市规模很大很大，主线任务很多很多，细节很少很少，套路很单一很单一。进行游戏的时候，会有种很奇妙的梦中孤独感——这个城市中虽然熙熙攘攘，但行人、警察乃至敌对势力的小喽啰都和你无关。那些精美过场的角色就像梦中的熟人一样呼啸而来，热闹一阵后又突然呼啸而去，让你重回无尽的混沌。游戏的故事确实不错，但与其用这么苍白的内容填补空间，倒不如将《四海兄弟2》章节制线性化的路彻底走下去，放弃沙盘专走线性流程比较好。P

廉颇老矣尚能饭否

文 | 西赛罗



战争机器4
Gears of War 4
制作： The Coalition
发行： Microsoft Game Studios
类型： 第三人称动作射击
平台： PC/XBOX ONE
发售： 2016.10.11
售价： $32.33

2006年游戏业最大的重磅炸弹，无可置疑就是《战争机器》。在游戏性上它首创并完善了掩体射击、越肩射击这一形式；第二则是基于它的虚幻引擎3大发神威，虽然现在看《战争机器》的画面曝光过度，但在那时的震撼可不下于核弹问世，是新世代主机机能实打实的广告，一道旧主机与新主机之间的分水岭。

《战争机器》历代记

比起FPS，《战争机器》所代表的纯掩体TPS是一个相对小众的类型，到现在为止最高销量也就是《战争机器》系列的单作年度600万左右。但无可置疑，它的出现触发了许许多多的新的混合类型——与《波斯王子》结合的《神秘海域》，与RPG结合的《质量效应》，还有完全电影化的《最后生还者》等，连《杀戮地带》和《孤岛惊魂》这样的FPS都加入了掩体操作。

而作为这个类型开山鼻祖的《战争机器》又怎么样了呢，从3代和外传《审判》过后，这个系列无论是销量还是口碑，都开始停滞不前。一代的关卡开辟系列基础，因为敌我双方都是掩体射击，所以游戏十分讲究包抄与反包抄，还拥有黑夜蝙蝠关这样的控制玩家行动路径的特色关卡。二代加入了烟雾手雷这样的武器，增加了玩家把对手逼出掩体的手段，游戏中还有不少活动掩体的设计，无论是地下利用掘地虫作掩护，还是在地下宫殿里利用活动掩体相互压制，都令人耳目一新。二代还有一个最大的创新，就是加入了持久战模式，在这个模式中，玩家组成一个团队，在一个封闭空间内抵挡一波波的AI。

到了三代，系列进化的幅度就慢了下来。战役模式游戏并未进行任何创新，节奏反而退化了，用户打完一场战斗，开一个房间，再继续另一场规模和思路差不多的战斗。在动作系统上游戏倒做出了一些小改进：为了避免前两作双方隔墙对峙毫无办法的问题，在捉对厮杀时，玩家可以先行翻越掩体踩踏对手获得优势；针对不同距离的交战，增加了数种新武器来压制对方；持久战则升级为2.0，玩家除了在战场上游走，还可以建造维修炮台和铁丝网之类的设备来帮助自己，玩家会有一些小目标来获得更大奖励，兽人每隔几波也会召唤出新Boss。

到了后来，Epic Games觉得自己的《战争机器》已经改无可改，索性把它交给收购来的子公司People Can Fly，它们的成品《战争机器：审判》成了系列最为特别的游戏。《战争机器：审判》的战役就是一个大持久战模式，敌人数量为系列之最，玩家需要清理一波波的敌人，然后进入下一关。战役中还会有一个“档案解密”系统，在其中会开出各种不同的限制条件，例如只能肉搏，限定时间等等。比起稳扎稳打的前三代，《战争机器：审判》评价两极分化，游戏为了加快节奏在操作上改动不少，但单纯的持久战过于单调，同时AI也不能很好的匹配玩家，都是《审判》的硬伤。

3代和《审判》都无所建树，Epic Games全面转入F2P游戏，《战争机器》系列也就就此搁下了脚步。不过微软并没有就此放下这个系列，他们挖来了2代的制作人Rod Fergusson和原先制作团队一些人，组成了新的The Coalition工作室，开始了《战争机器》新作的制作。

The Coalition的目的很明确，从一开始，他们就打起回归传统的旗号，不仅游戏故事将回归到1和2那种黑暗神秘的气氛，操作和系统也将原汁原味。除了第一个宣传视频，其他的广告全部都在推销“回归”这个概念：前三代主角马库斯·菲利克斯、各种前作武器展示，战斗关卡除了些噱头，基本也是老玩家熟悉的关卡结构。等到游戏一发售，更是一发催泪弹糊了老粉丝一脸。

《战争机器》世界观

《战争机器》的世界，在一个叫“塞拉”的星球上，那里的人类科技略超地球，但更为好战，无时无刻不沉浸在世界大战中。在人类最后最大的一场内耗“钟摆战争”结束后，地下突然冒出许多武装的和人类差不多的兽人，他们四处挖洞，打得人类措手不及，人类只好用大型卫星武器“黎明之锤”来了个玉石俱焚，摧毁了大部分地表，并蜷缩到几个岩层之上的安全地区死守。战争打到这份上，双方都在死磕，人类丢城失地，把监狱里的犯人都放出来死撑。兽人开始人多势众，但人类毕竟科技能力高强，时不时就会研发出能把兽人一锅端的大杀器，然后想方设法把它丢出去。几个来回之后，兽人也只好抓人类奴隶补充劳力了。更加没想到的是，星球上还有第三方势力，塞拉星有一种类似于石油的能源，叫伊姆，在一代时还安安静静躺在地底。在2代、3代，它们就能感染兽人和人类，把他们改造成僵尸化的“荧光族”。

在一代到三代中，玩家操作人类士兵马库斯·菲利克斯，辗转安装各种大杀器，消灭荧光族，干掉兽人女王，抱得美人归。但游戏仍有不少剧情之谜没有揭露，比如兽人如何诞生的，为什么兽人丑不拉几浑身长褶子，但女王就是人类贵妇样。所有这些，很有可能都会在这新的三部曲里交代。

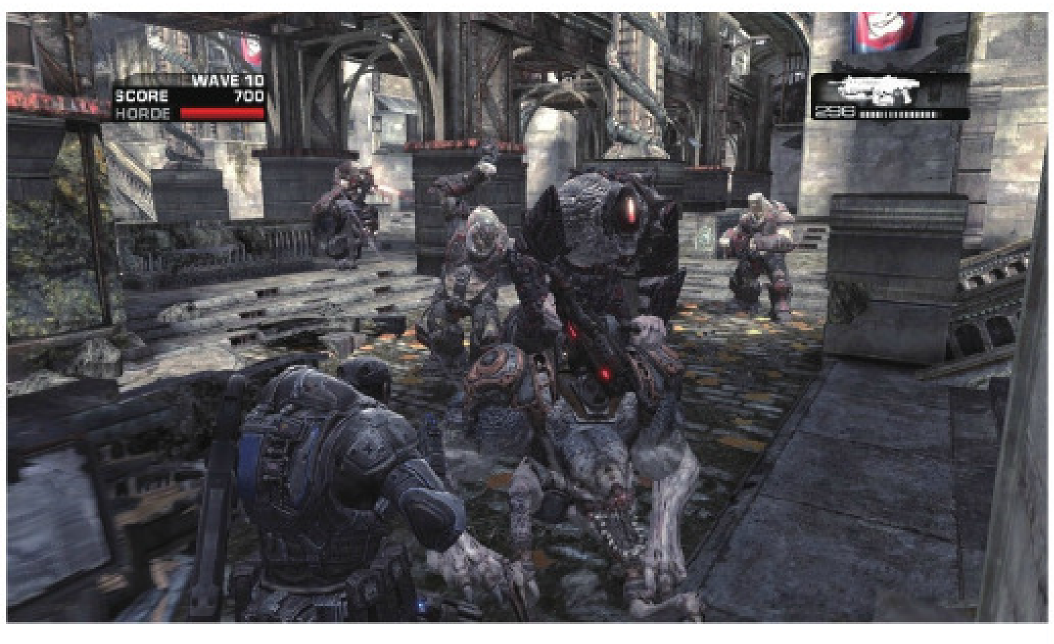
游戏一开始，整整二十分钟的战役，从钟摆战争回顾到兽人出现，各种老角色掠过，最后才回到当下，开始播放兽人战争结束XX年的仪式。这个世界无论从什么角度看，都应该回归祥和，但沉寂了几十年后，不免又有人手痒。战争彻底把人类打回小国寡民的状态，但对于想统一人类的统合政府以及追求自主的殖民地民众来看，最后的结果仍免不了开战。

有限创新下的新系列开端

在设计基本面上，《战争机器4》相当保守，只在操作和关卡上做了有限创新。4代放弃了《审判》的操作，沿袭了3代以来的设计，为了加快节奏鼓励进攻，玩家这回可以直接抓取掩体另一侧的敌人。

在关卡结构上，游戏和前作一样，也是在庭院和封闭室内来回切换，用包抄、高低差以及远近武器干掉对手。以往《战争机器》会围绕掩体做些文章，例如可以摧毁的掩体、前文所述的开关等等，这回《战争机器4》借着技能提升的优势，把战场变化做到了整个物理环境中。在游戏背景中，塞拉这些年始终受到









左上图 《战争机器》首创并完善了掩体射击和越肩射击模式

右上图 《战争机器2》持久战模式，玩家需要抵挡敌人的一拨拨攻击

左下图 《战争机器3》只是在动作系统上作了一些小改进

右下图 《战争机器：审判》变成了一个大持久战模式，让玩家的评价两极分化

“火焰风暴”——也就是闪电球加沙暴的影响，时时狂风大作。玩家既要躲避闪电球，也可以利用环境杀敌。大风不仅可以吹飞双方丢出的手榴弹，在场景中还有许多加固的汽车建筑材料等，只要将加固材料击碎，飞出的材料立刻可以将对手击飞，为游戏增加了一些智斗的风采。

既然前作的兽人都被种族灭绝了，本作游戏当然会提供两个新货供玩家厮杀——机器人与蜂拥族。只可惜，第一种是以前兽人的弱化，而后者呢，压根就是原来的兽人。在前半段，主要流程集中于马库斯之子JD菲尼克斯与统合政府周旋的故事，因为人口不足，所以统合政府执法力量大多靠机器人进行。机器步兵的逻辑和布置都和原来的兽人差不多，步兵近程，狙击手靠后，大壮操着霰弹枪慢慢踱来。只是和兽人的全天然膝盖比起来，机器人显然有设计缺陷，除了大壮拼死一搏会跑一段，在一般时候它们都只会迈着正步慢慢前进。

而蜂拥族呢，压根就是刚刚破茧而出的兽人，除了皮肤还有那么点白嫩，无论是形象还是配音和他们之前灭绝的同行差不多。不知是不穿衣服轻装上阵还是出身牛犊不怕虎，还个个身手敏捷，进攻意识超强，比起前作要加强不少。如果蜂拥族确实和兽人有渊源的话，只能说他们是游戏史上最为悲情的反派种族，兽人、荧光族、蜂拥族，被改造成僵尸不算，死了几十年还继续被拖出来再让玩家鞭尸。

除了基本单位，还有些突击单位用来扰乱玩家，逼迫玩家不断游走。机器人会不断空投自爆小球到处乱滚，前两作中的开门专用小伙伴JACK这次也不再隐形，而是扛着能量盾也参与到攻坚战中。兽人除了肉搏，还豢养了一些猛兽专用于肉搏，它们就像前几作兽人坐骑的变种，只是更小更灵活，虽然大大的腹部都是弱点，但玩家并不易击中它们。

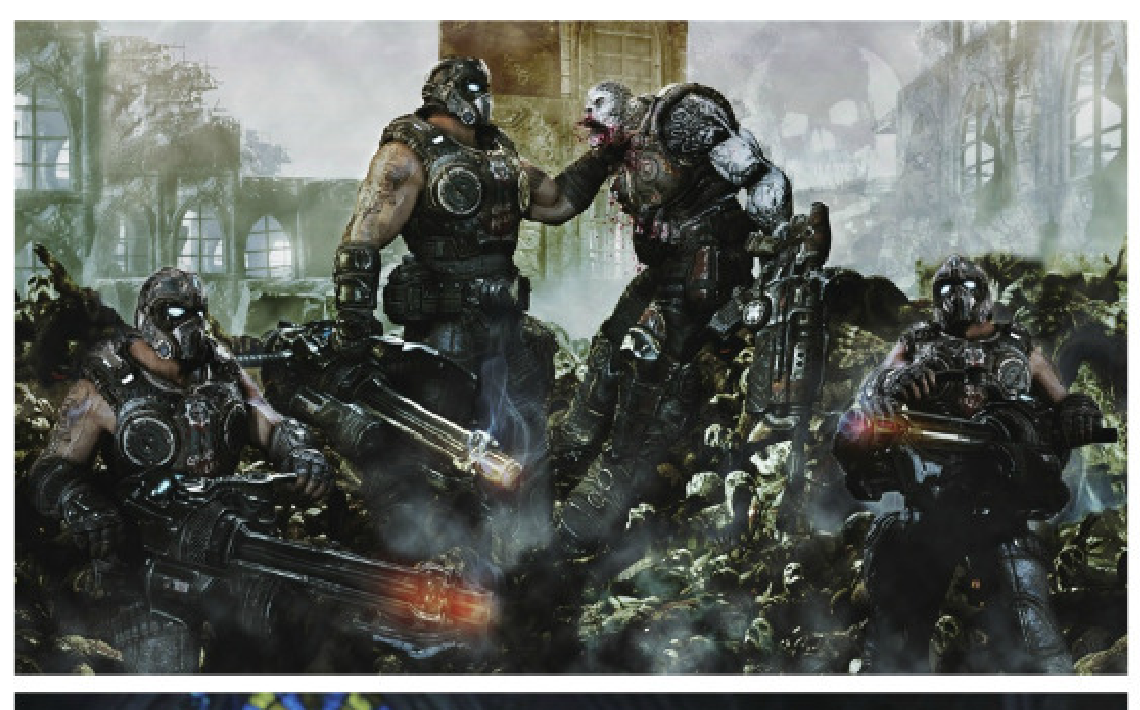
系列大受好评的持久战模式此次也迎来了新的更新，它就是剧情战役中的“装配机”。这玩意活像一台万能3D打印机，只要点数够高，枪械炮塔，武器弹药，乃至队友的小命都可以吐将出来。在游戏中，玩家可以在地图任意位置布置这台装配机，将它作为自己的总部，再用它生产出的各类火器向敌人倾泻弹药，连主线剧情都加入不少这样的桥段。

只可惜，主线关的装配机只是残废品，敌人的固定出兵拖累关卡节奏不说。在剧情关中，玩家还没办法维修和升级各类装配机的产物，一旦被敌人击毁，只好对着屏幕大眼瞪小眼。主线关中的持久战反而是整个单人战役的最大败笔。

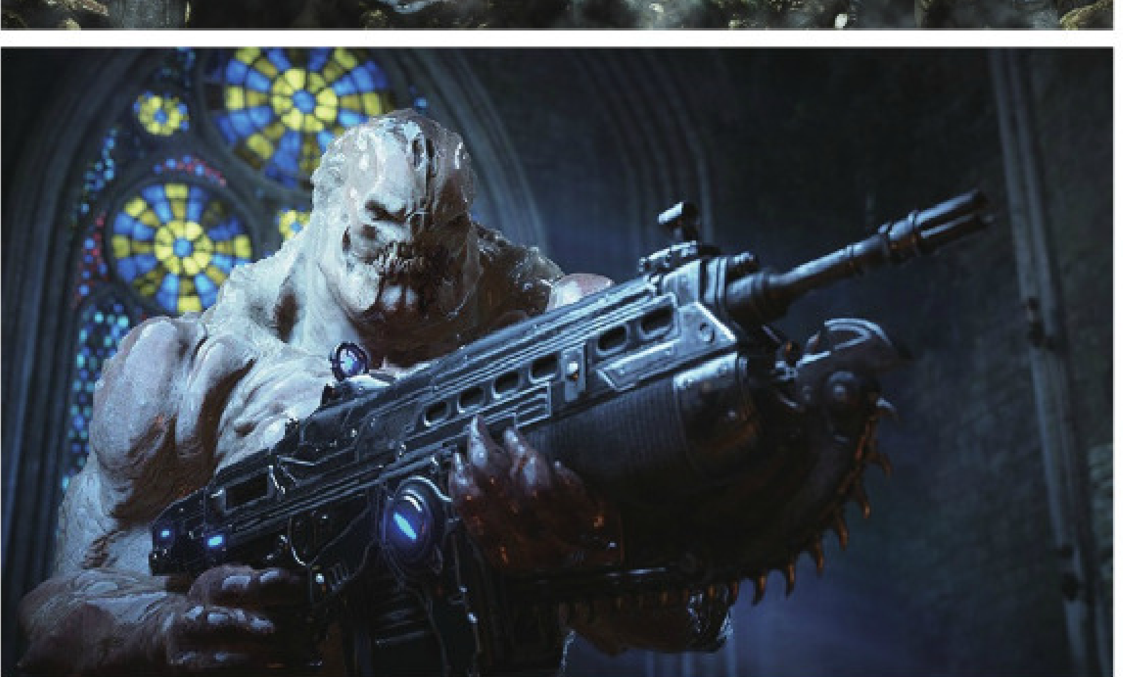
在故事剧情上，《战争机器4》非常明显的是一个新三部曲的开端。游戏明显分为三段，前段只不过是马库斯闯祸精儿子的冒险故事，机器人的表演与其说是一本正经，更不如说是各种装模做样的冷面滑稽。直到蜂拥族出现，游戏才气氛一转，回到了一片深色悬疑之中，之后回到一代菲利克斯家祖宅，马库斯出现，接过了带电锯的骑兵自动步枪。直到博物馆发现蜂拥族的基地，游戏才真正回到了让老玩家分外怀旧又分外激动的黑暗血腥氛围。到最后又是一片老角色登场继续甩催泪弹糊住老粉丝的脸。

结语

作为一个长久做不出本质性进步的系列，《战争机器4》继续走着前辈的路，挥舞着怀旧与保守的旗帜来吸引玩家。从结果来说，The Coalition做的还不坏，至少稳住了系列的阵脚，重新扛起了TPS最强作的大旗。有趣的是，在微软旗下的这两大系统作品中，另一作《Halo》新作则不断创新，从最基本的关卡设计和瞄准机制做起，创立新的框架；但《战争机器4》却坚定的萧规曹随，只是在原有框架内修修补补。媒体对二者的扣分也体现出这两种有趣的对比，Halo的不足在于过于激进，很多设计尚不完善，《战争机器4》却因为与前作太过类似，被一些媒体视为不思进取。两个系列如何发展，我们将拭目以待。P









左上图 不知从哪里地下冒出来的兽人，与人类杀得两败俱伤

右上图 《战争机器》前三代剧情都没有揭开兽人和兽人女王之谜

左下图 老兄你真不是涂了嫩肉粉的兽人吗？

右下图 新鲜主角——JD菲利克斯

“屠杀丧尸的乐园”第四集

文 | 莽月飘零



丧尸围城4
Dead Rising 4
制作： Capcom
发行： Microsoft Game Studios
类型： 动作冒险
平台： PC/XBOX ONE
发售： 2016.12.6
售价： $48.38

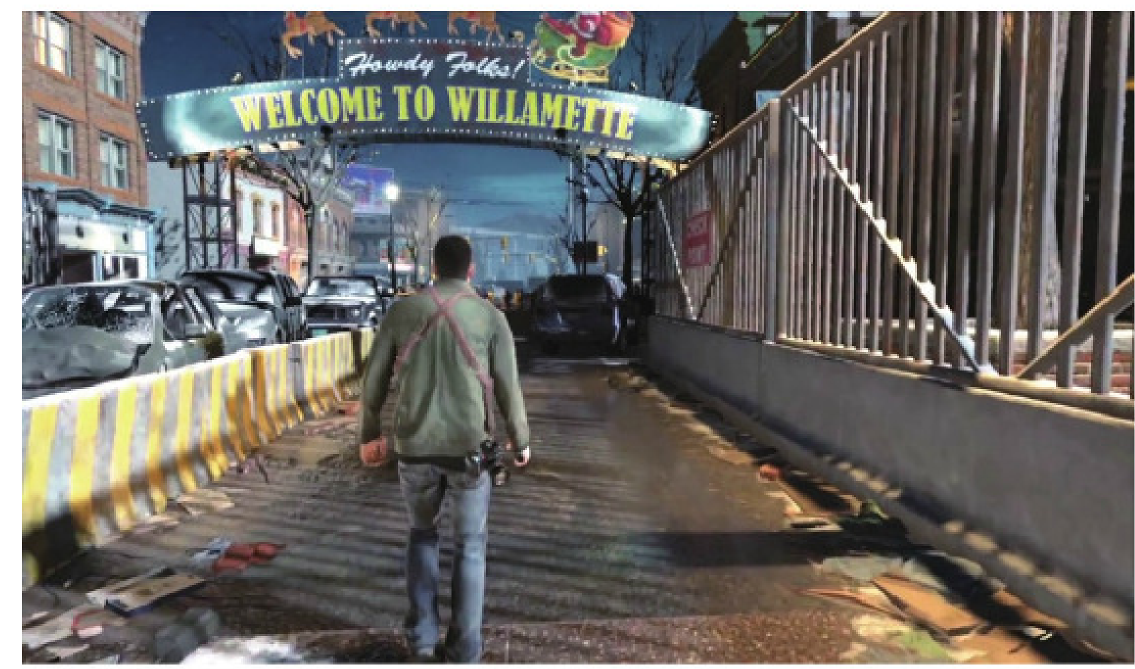
无论是在影视作品中还是在游戏中，最初的时候丧尸都是作为简单而廉价的恐怖道具来使用：丧尸电影都以血腥和恶心的形象来吓住屏幕面前的观众们，游戏也是一样，无论是早期的《生化危机》系列还是《死亡打字员》系列，丧尸们都以腐烂恐怖而丑陋的形象示人，而且往往会在某个令人意想不到的场景中突然登场，一个措手不及加上骇人的形象结结实实的把你吓出一身冷汗。

但是随着影视与游戏的发展，无论是观众还是玩家们的口味也有了更高的要求，单纯的用形象来唬人已经不再能够满足消费者们越来越刁钻的口味了，于是影视与游戏作品也纷纷转型。丧尸的作用也变得更加丰富，以《釜山行》及美剧《行尸走肉》与其同名游戏为代表的展现“丧尸末世下的人性丑恶”，这一类往往借尸说人，不断扔出一个又一个的道德难题拷问人性如今正在影视圈大流行。而另一类却更加简单粗暴但非常有效，那就是以废土风格美剧《丧尸国度》和游戏《丧尸围城》系列为代表的虐尸无双。如今Syfy的《丧尸国度》第三季正在热播，《丧尸围城》系列的最新作《丧尸围城4》则将虐尸无双推向了一个更新的高度。

主角回归初代

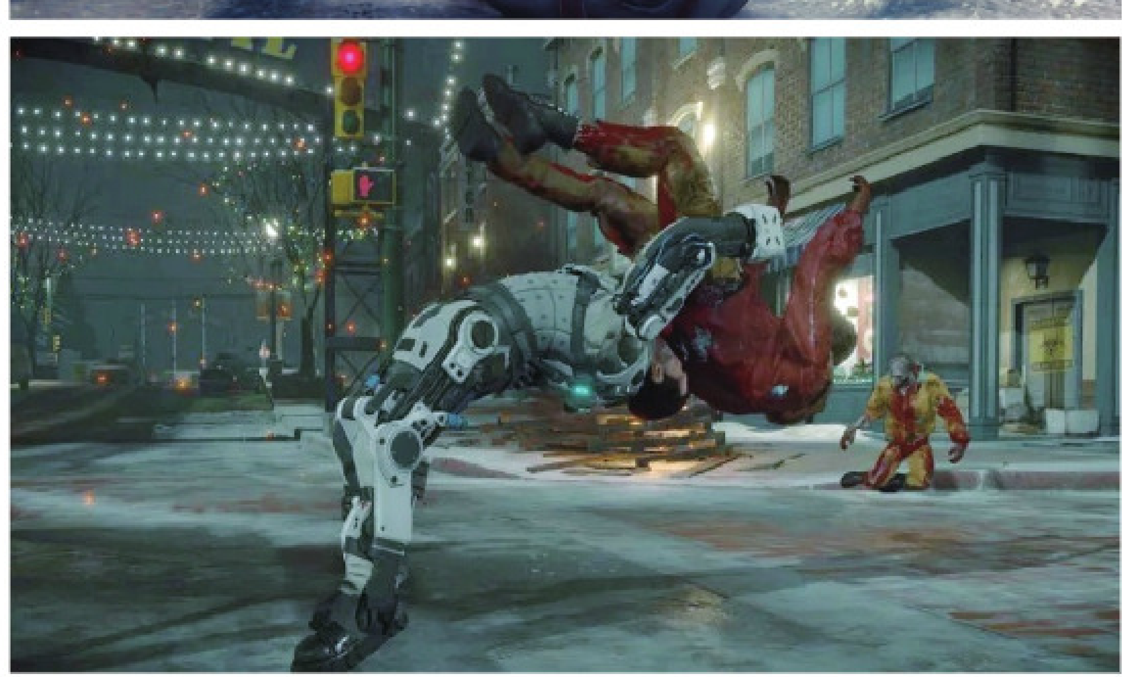
《丧尸围城4》的故事时间很微妙，位于初代的16年后，也就是《丧尸围城3》的一年后，游戏舞台也回归于科罗拉多的威拉米特镇，弗兰克·韦斯特——这名自由摄影记者再度进入满是丧尸的末世小镇中大肆屠戮这帮行尸走肉。

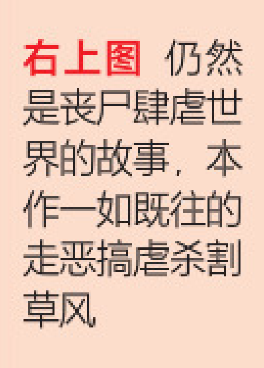
《丧尸围城》系列的初代就已经将游戏整个系列的玩法和基调定了下来：沙盒游戏下丧尸末世中幸存者们的求生和虐尸之旅。虽然初代的故事并不是那么令人满意，但至少玩家能够在游戏中爽快的屠戮丧尸，并且用照相机记录一些有趣的场景，而且还能用各色道具组合成的形状怪异的武器，这些带有黑色幽默的有趣元素让该系列这种拿丧尸开涮的恶搞游戏方式，至少在当时能够给玩家一种新鲜有趣的感觉。玩家和市场反应不错的初代让续作的出现成为了可能，续作在故事上下了很大功夫，围绕一个在拉斯维加斯











左上图　回到威拉米特镇，开启虐尸之旅

右上图　仍然是丧尸肆虐世界的故事，本作一如既往的走恶搞虐杀割草风

左下图　暴力血腥残忍仍然是游戏的卖点

右下图　体术也是虐尸好方法

为了赚钱购买“僵立停”以维持女儿生命的无助父亲展开。与初代相比，二代的故事非常棒，但并不是说制作组就将初代的故事和主角就这么烂尾掉——玩家在《丧尸围城4》中仍然扮演初代的主角弗兰克·韦斯特，但这一次的故事深度更完美的继承了前作，而并非初代的无脑虐尸，不仅《丧尸围城3》的主角尼克·拉莫斯会与弗兰克·韦斯特有一定交集，玩家更要在满是丧尸和疯狂幸存者们统治下的世界中慢慢剥开谜团，并逐渐触碰到整个丧尸爆发事件的真相。

故事背景虽然不错，但游戏大部分任务的剧情体验却有些拖沓，甚至一些如调查拍照的任务体验十分糟糕，在毫无提示的任务下玩家只能像无头苍蝇般乱找瞎撞。尽管如此，我们还是能够看到剧情上的些许进步，而这也正是该系列在剧情上下功夫的最佳证明。

我有姿势我自豪

《丧尸围城》前几作对于生存和割草两个方面平衡点的拿捏很纠结，一方面游戏希望给玩家提供一个爽快的虐尸环境，毕竟是丧尸作为主角，另一方面有些还想给玩家保留丧尸所带来的恐怖、压迫感和生存游戏方式。这样就非常的矛盾了，满足一点必须要牺牲另一点，卡普空对此的处理也是非常的纠结。在生存方面，前几作是以进食的方式来补血，不同食物组合回复血量和带来的增益也不同，当然医疗包也能够回复大量生命，虽然有趣但还属于传统血包式补血，而这一次的《丧尸围城4》则选择了自动回血方式来降低生存的压迫感，同时极大降低了游戏中有时间限制的任务数量，更加宽容的将自由割草的权利交给玩家，而非像以往那样用时间和任务目标去牢牢把控玩家的行为，这一点是好是坏目前还不能断言，但对于玩家来说，去除这些束缚绝对是件好事，再加上丰富的武器系统，无法无天的虐尸割草才是这一作的主旨。

作为“丧尸围城”系列的一大特色，武器改装和制造系统在同类游戏中是不多见的新鲜玩意儿，在《丧尸围城4》中自然也不会丢弃这一经典系统，并且还进行了大大的增强。但是说实话，这种系统除了不断扩充可制造的武器种类之外，实在是没有什么更好的创新扩展方式了。《丧尸围城4》也是简单粗暴的在武器种类和花样上进行扩展，当然这类新武器的风格也会更加向恶搞和威力上靠拢。

更爽的虐尸是《丧尸围城4》带给玩家最直观的感受，同时剧情上的深度也能够给玩家带来更棒的游戏体验。比如在游戏主线中有这样一个有趣的任务：根据任务提示玩家需要找到巡逻小队，不过首先要跟踪一名形迹可疑的士兵抵达消防局，但是这条路上并不太平，玩家要在尸群中杀开一条血路才能够前进。在这个任务中玩家可以让弗兰克挥舞着一把恶搞《雷神之锤》的带电板斧，板斧每攻击到一名丧尸时就会对周围成放射状传递电流，而周围的一小片丧尸都因触电而跳起了踢踏舞，另外这把武器在短暂蓄力后，弗兰克会高举板斧，板斧向周围放电之后向地上狠狠一砸，就可以电杀一大群丧尸，格外滑稽的同时武器的威力也格外惊人，这让玩家在短短的几次板斧挥舞后就能够很快在尸群中开辟出一条路来。随后玩家可以操控弗兰克换出另外一件具有奇幻游戏风格的武器冰剑，冰剑会将被直接攻击到的丧尸秒杀成冰渣，并且能够将周围小范围的丧尸们全部冻住，如同冰雕一样的丧尸静待屠戮。很快玩家又可以拿出另外一件利器——颇具观赏性的烟花利弩，这件武器可以让弗兰克向远处不断射出烟花弩箭，一朵又一朵颜色各异的烟花绽放的同时也将丧尸成群收割。当然，周围环境道具的可利用特色也没有在《丧尸围城4》中缺席，很多时候玩家可以操控着弗兰克打开一辆货车车厢，并随手抄起放在里面的一把电吉他与丧尸战起来，砸断琴弦时的杂乱吉他音也格外滑稽悦耳。

《丧尸围城4》中新增的以EXO动力服为代表的套装系统也是为爽快服务的新内容。套装系统允许玩家为套装加上不同配件

来获得更多的能力，但说实话，这个新系统更像是一个钢铁侠式的装甲，EXO动力服也更像是另一个装备系统，只有身着EXO动力服后才能使用额外的新装备和新的格斗技。玩家可以借助EXO动力服获得更强大的攻击、跳跃、力量并能够使用一些因力量而受限制的武器，穿着EXO动力服后弗兰克能够上演脚踢卡车、手撕丧尸、提起更加笨重的武器狂虐丧尸等的暴力场面。

可以看出，《丧尸围城4》在爽快程度与虐尸方式的选择上，给玩家留出更加充分的余地，虐尸的姿势和花样更多，爽快度也层层攀升。

有些失望的多人模式

《丧尸围城4》的多人模式支持2至4名玩家同时游戏，在多人模式中拥有限时内比拼击杀丧尸数目或是获取分数等多种模式。虽然模式种类不少，但玩法上却大同小异，仅仅积分或是获胜条件不同，玩家在多人模式所能做的和单人模式几乎别无二致，那就是割草虐尸，这让整个游戏的多人模式有些鸡肋：在单人模式已经割草割到手软后，玩家很难再提起兴趣到多人模式中再割一遍草，并且在多人模式中为了玩家间的平衡而设置了很多单人模式中所没有的限制。不过不得不说的是，以小镇高尔夫球场为舞台的“终极迷你高尔夫”这款DLC的多人模式还算有趣，不再是简单的割草，玩家需要拿出更多的智慧和创意去赢得游戏。

有趣的预购奖励与DLC

《丧尸围城4》的预购奖品比较有趣，玩家在不同平台上预购游戏会获得不同的游戏内奖励：在百思买上预购将获得糖果弩，在微软商店预购会获得X拳套，在GameStop预购可获得蒸汽朋克风格的雪人头套，而在亚马逊上预购则会得到经典的双电锯摩托车。这些有趣的道具在游戏中的实际表现也比较亮眼，让玩家能够觉得物有所值——糖果弩滑稽有趣的同时杀伤力也非常惊人；X拳套威力无比，一拳超人的瘾十足带劲；雪人头套观赏性非常高，看着滑稽的雪人摇摇晃晃的虐尸也是一种有趣的体验；双电锯摩托车能够让玩家回忆起初玩《丧尸围城》时驾驶双电锯摩托车在丧尸笼内上下翻飞中突然摔下摩托的滑稽场面。

前面说了，有了《丧尸围城3》精彩剧情打底，《丧尸围城4》的剧情比较丰满，深度也还不错，加上一些新武器也让游戏乐趣十足。但通篇玩完还是会有意犹未尽的感觉，而游戏后续的几个DLC内容能够很好的解决这种意犹未尽之感，虽然把游戏内容拆开卖DLC有坑钱之嫌，但凭借其质量仍然值得我们为DLC点赞。

除了《丧尸围城4》后续季票中新增更多服装和道具的“圣诞礼物节日礼包”之外，《丧尸围城4：弗兰克崛起》的DLC也值得一玩。在这款DLC中，弗兰克被病毒感染，玩家要在有限的时间内找到解药，丧尸变得更加聪明的同时一支神秘部队也搅和了进来——这个额外的小故事远比本体剧情更紧凑更精彩，如果《丧尸围城4》本片故事和任务能够达到如此水准，相信各大媒体的评分应该还会提高一个档次。

结语

作为爽快系的游戏“丧尸围城”系列一直就不太重视剧情，从初代的单薄到《丧尸围城4》的尚可，该系列的工夫都花在了虐尸上。尽管卡普空已开始增加剧情的份量，但一直以来对剧情的不重视让《丧尸围城4》的剧情风格仍然是在荒诞恶搞上延续。除去剧情上的不足，《丧尸围城4》的爽快感提升了不少，制造系统能够拿出的新点子也能够激起玩家的兴致。

总之，在《丧尸围城4》能够玩的爽，不过没新鲜多久就会感到疲敝与乏味，而且你若想看到一个精彩的故事，那么还是换其他游戏玩才是正途。









左上图 EXO套装能让玩家更具威力

右上图 这一次会有更多的组合装备供玩家割草

左下图 载具也是游戏不能丢掉的要素

右下图 烟花弩的攻击效果让游戏的观赏性更强

自由杀戮的盛宴

文 | 时渡



影子武士2
Shadow Warrior 2
制作： Flying Wild Hog
发行： Devolver Digital
类型： 动作+第一人称射击
平台： MAC/PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.10.13
售价： $29.99

2013年是重启的一年，以劳拉·克劳馥为首的大票老牌英雄都试图借着改头换面重获生机。这一波怀旧风潮也自然令更多老英雄得以回归到我们的视线之内。当然对其中以上世纪原版作品为基础制作的新游戏而言，它们只能被视为搭着顺风车的重制作品。其中影响较大的作品之一便是《影子武士》。上世纪90年代的《影子武士》以血腥的枪战和打斗闻名，重制版则是把其中的优点用新世代的技术加以进化。就结果而言，名为王洛（lo wang）的混血刀客虽不能与涅槃重生一般的明星英雄相比较，但他和他的血腥冒险也确实在新一代玩家心中留下了一道痕迹，而这足以成为续作的本钱。

重制版《影子武士》的主要目的是让这部老作品能在新的时代下站稳脚跟，所以这部作品看上去更多的是保留了原作精华后的一次进化，它血腥、刺激，充斥着妙语怪话。但也正是由于原作对这部作品的影响太大了，让制作组难以加入自己的想法。对于Flying Wild Hog这头只爱old school fps，也只会做这类游戏的“波兰蠢驴”来说，影子武士王洛的旅程还可以更血腥，更刺激，而不是被流程和谜题拴住而无法发挥全力。

《影子武士2》正是这样一款放下了全部顾虑后，为了实现“爽”这一终极目的，去掉了一切阻碍或可能阻碍爽快度的内容，以至于看上去和前作的联系都微乎其微，甚至不像是一款续作的作品。它也确实实现了它想要达到的“极致的爽快感”，整部游戏的体验就是一场杀戮盛宴。

血腥度再升级

当你兴冲冲的拎起手中饥渴的大斧冲向一群待宰的羔羊，并誓要将其砍成肉末的时候，总会忽略到底是哪些原因令似曾相识的血浆喷溅能在不同游戏里带来完全不同的感官刺激？在《影子武士》中，你可以把一个敌人砍成十段，每一刀都能喷上一屏血，一道剑气能杀掉两只兔子。而《影子武士2》中，血腥程度的进步也无非就是把敌人砍成二十段，在NPC脸上划一刀就能爆出一地番茄汁，干掉一只兔子还能爆出个奇行种罢了。

但实际的游戏爽快度却发生了翻天覆地的

变化，一代处处力所不逮的遗憾在二代脱胎换骨，极致的杀戮快感能触动每一个热爱砍杀亦或是枪战玩家的G点。这就意味着，即便最后的乐趣来源于砍杀，玩家能否得到满足的关键之处依旧是与各个次一级的系统，甚至是几乎与杀戮不相干的部分密切相关的——让我们玩得爽的其实不是最后的刀落见红，而是怎么杀，用什么杀，在哪杀。

多样化杀戮武器

就杀戮手段而言，《影子武士2》几乎毫无瑕疵：老式Quake游戏中背着十来把枪上战场的优良传统被完美继承，不用纠结一场战斗中该怎么取舍武器配置的感觉很棒。好马配好鞍，你能摁进武器环里的武器也是毫无水分：溅射伤害引人注目的霰弹枪是清理小怪群的不二之选；对付空中飘忽不定的单位，手枪则显示出其出人意料的价值；普通而正统的冲锋枪射速快但威力不足，用来附魔克制属性再好不过；你也大可以拿着射钉枪逮住一个连人带墙射个对穿；而对于爆炸狂和环境破坏爱好者，伤害和外观都充满了狂躁气息的火箭炮和榴弹确实是再合适不过的选择了。

武器中有两类“异端”值得单独列出：在一般的射击游戏中处于次要地位或仅仅作为近身防御手段的肉搏类武器，在本作中却是重中之重，根据不同攻击方式而划分的数种凶残切割杀手，是原版《影子武士》赖以成名的一大亮点，而这般优势在《影子武士2》中被发扬光大。早在最初几个任务中就能得到的“财阀之刃”，就用其闪瞎眼的华丽剑气攻击方式征服了一票玩家，并确立了刀类武器在本作中无可替代的重要地位。更令王洛在绞肉道路上一去不返的终极暴力机器——链锯和电锯，则是以轻松将眼前一切活物削成肉酱的粗暴能力唤起玩家的野性。在洒上一片鲜血的同时夹杂着主角偶尔爆出的粗口，让杀戮的狂躁体验更上了一个台阶。

另一类武器则似乎想要在一片血腥气中坚守一份清新的风格。按理来说，狙击枪在漫山遍野的怪物面前是最为吃力的，换弹慢还清不了场的尴尬往往令其成为压箱底的废物。但在本作中，由于场景、怪物仇恨以及怪物之间的分布关系，以及插槽和狙击枪的高契合度，用伤害极高的狙击枪一枪干掉一个Boss，再换成清场武器扫除余孽成了高难度下的最佳选项。也让玩家体验到了另外一种新鲜的游戏方式以不同的杀戮快感。

在武器性能方面，虽然武器种类很多性能各异，但并没有出现太多的失衡。每一类武器都有突出的优劣特征，除了仅有的几个官方BUG之外，绝大多数的武器都有一定的使用价值，在游戏过程中并不会出现那种可以依赖某种单一武器就能走天下、通吃一切的情况。

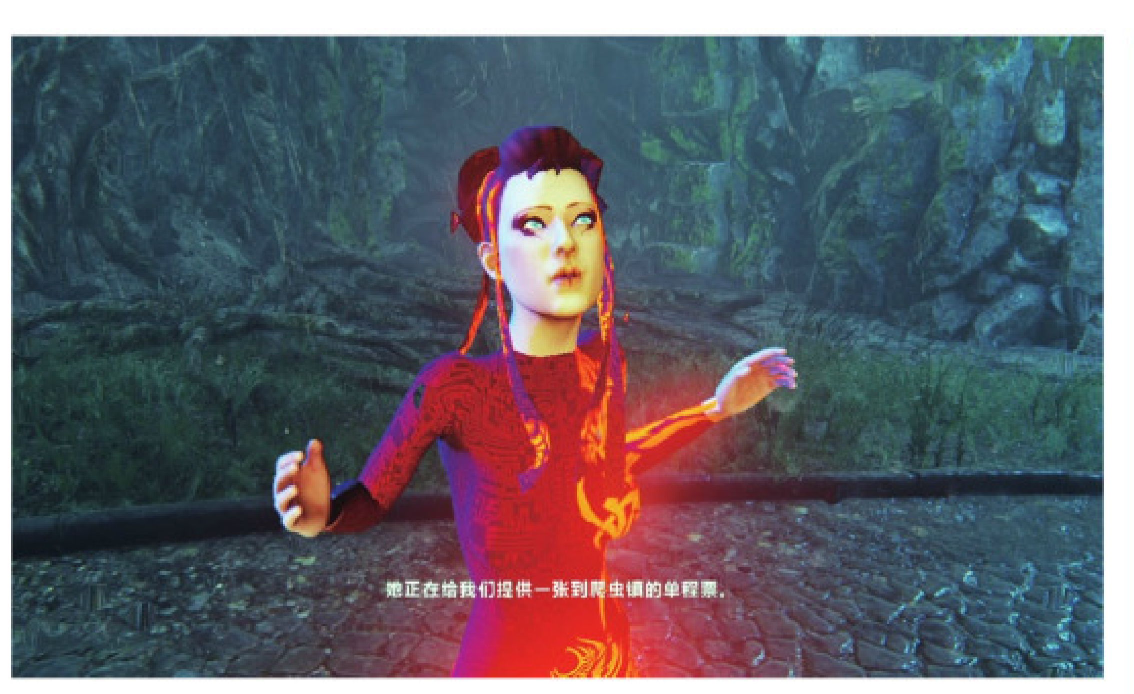
自由的战斗

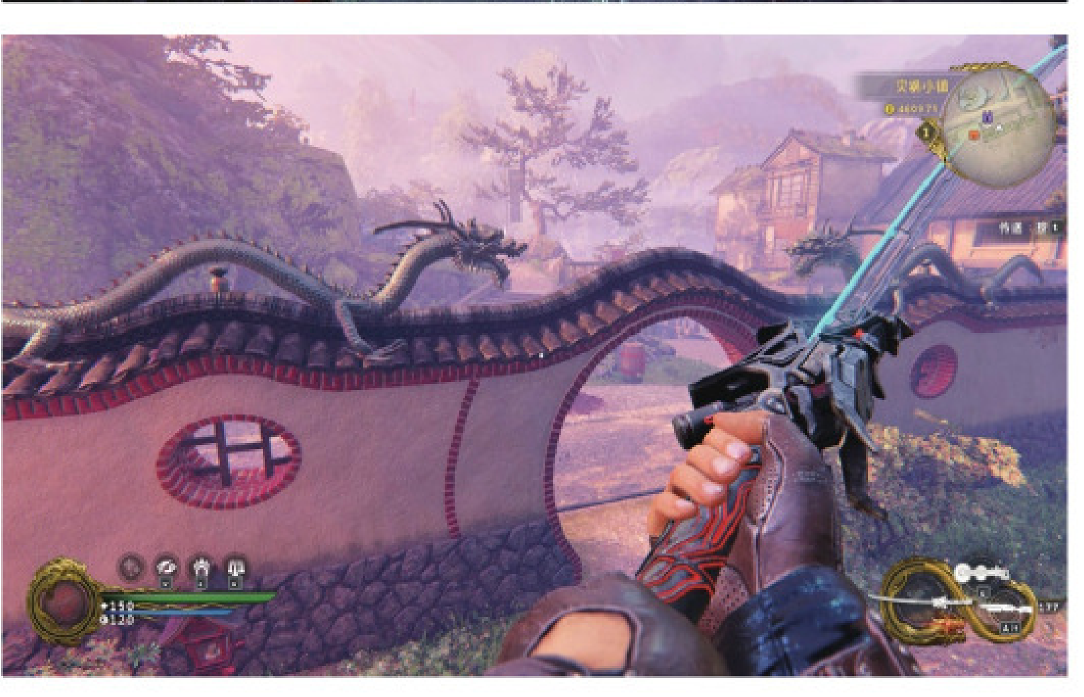
如果说海量的武器选项提供了攻击手段，那么不同的剧情推动模式，与之相对的场景变化和人物属性的改进就是实施花式虐怪的必备舞台。

相比前作的关卡推进流程模式，《影子武士2》选择了副本式的剧情推进方式，每个副本就是一个关卡，每个关卡都是一个半开放式的地图。半开放式的场景自然给了怪物更多的出场机会：一个老怪带着一群小弟躲在草丛等着人路过收买路钱的情景屡见不鲜，同样也令玩家不必局限于一小块场景作战，大可以攀墙越沟随时变换位置不时射几发暗箭。“打的更加自由”就是本作改革的核心所在，多样化的武器选择，更加开阔的战斗区域，都是为了让玩家能够摆脱束缚、放手一战而进行的设计。

相比于前作在流程推进时还需要动一点脑子开两个机器，并时不时的脱离战斗思考一下的通关模式，本作通关流程则简化为“走一半路遇到锁，为开锁而杀怪抢钥匙，再用钥匙开锁进门









左上图 《影子武士2》的血腥度有了进一步的提升

右上图 剧情就是一坨，荤段子也是一坨——前者让人恨不得捂着鼻子逃开，另一位则令你大呼“有毒有味道”

左下图 和风的建筑美如画…哦，对了！主角王洛可是一名来自中国的武者

右下图 日式建筑加上美式街头风格的挂牌。《影子武士》就是一个充满了”外国人眼中的东方文化“的系列

杀关键怪”这样的简单三部曲模式，这或许也可以理解为是为了“自由的战斗”吧。

除上述因素外，决定着战斗自由度的最重要的一点则是切换战场的能力——来自主角的自身属性，也就是灵活度和控制力。

在《影子武士2》中，王洛的主动技能包括禁锢、隐身、反弹。人物自身可以进行的二段跳和攀岩、爬墙、上屋顶能力显示出游戏想要给玩家创造更多样化的战场以及更多的场景互动。

隐身在任何游戏中都是提供机会输出高额伤害的利器，在本作中其提供走位空间的价值尤为突出。而控制技能禁锢和反弹则是敌人近身的应对手段，肉搏类武器凭借禁锢得以最大化输出，反弹则可以将试图与你抱个满怀的老怪一巴掌扇到九霄云外去。

而彻底改变了束手束脚战斗体验的，也是每一个玩《影子武士2》的玩家都不可避免的要用上千百次的技能，其实正是上一作中的“按shift进行小突进”。本作对此技能做出的修改也仅仅是将其耗费气力值的设定撤销。然而就是这样一个简单的修改，令两作的主角灵活程度有着天壤之别。无限小位移的最大优点自然是调整走位，而无间隔调整走位的隐含内容便是视角的调整灵活度也大幅提高了。

众所周知，第一人称视角的问题一直存在，“总是被身后的暗箭射杀”的视野范围不足问题，在类型成熟的射击类游戏或尚处于发展中的冷兵器作战游戏中，都不同程度影响了玩家的游戏体验。而在本作中，难以对正视角所带来的尴尬基本是不存在的，位移所带来的良好脱离战场能力，以及玩家在流程中一定能无师自通的随着位移微调视角的技巧，可以让战斗中的所有怪物都能尽可能的保留在视野范围之内。

从《守望先锋》中的源氏到如今的《影子武士2》，我们所操控的角色越来越灵活，肉搏类的战斗比较以往也更加舒服。或许人物自带的位移技能确实是拯救第一人称游戏视角疑难杂症的一味良药。

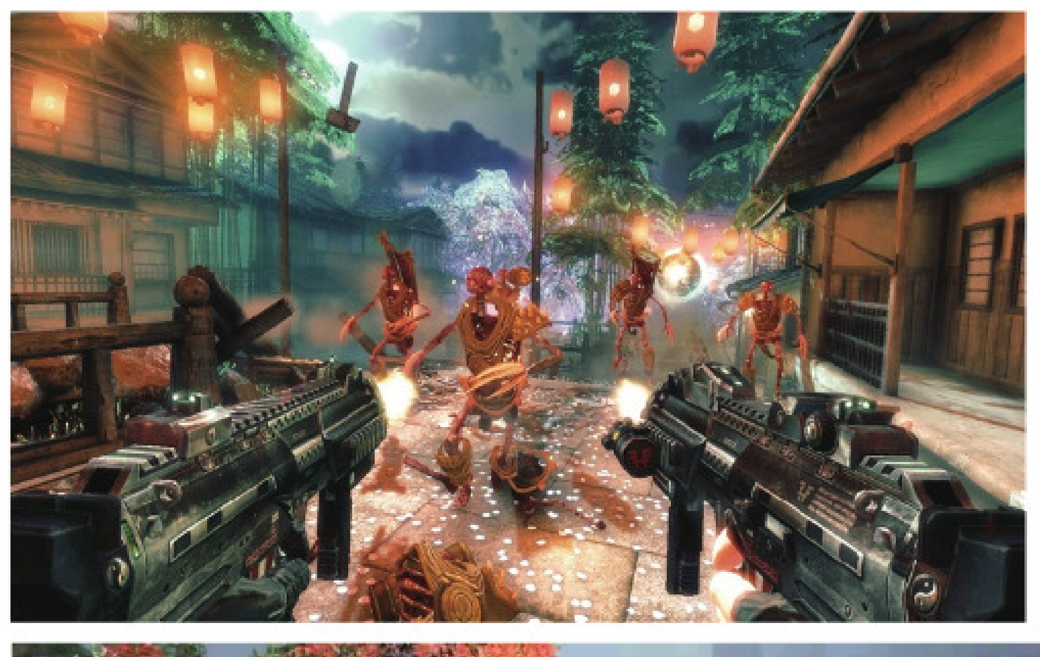
增加耐玩度的插槽系统

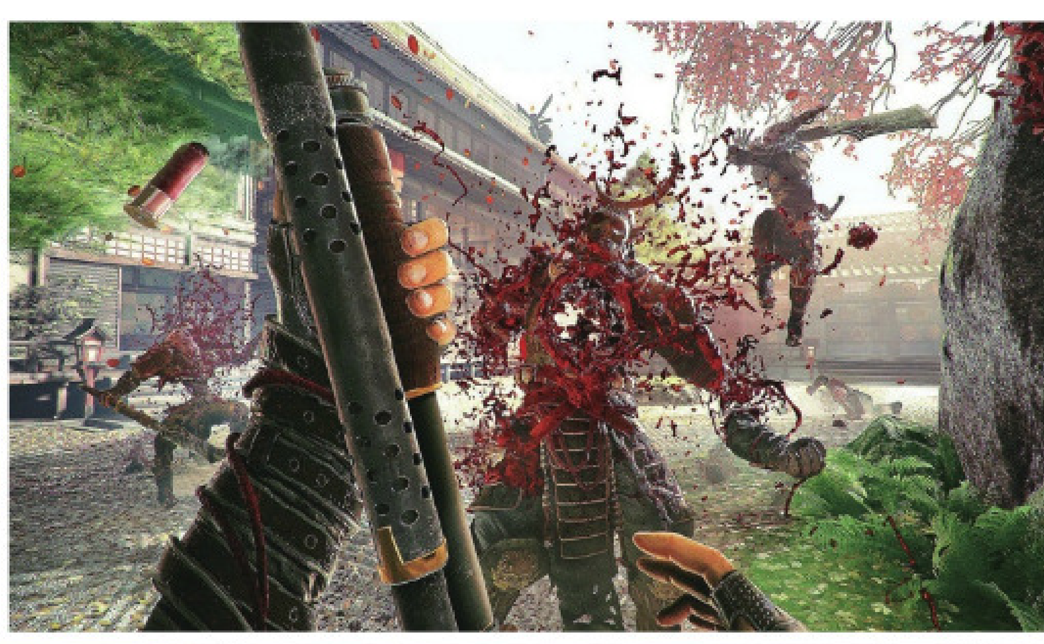
伴着手中武器的怒吼喷发而出的大片血花和漫天飞舞的断肢残屑，的确是走杀戮风格的游戏所能表现出的最极致的“爽快”。但这单一甚至单调的乐趣表现也注定了此类游戏一向轻度化，经不起精细把玩。“短暂的享乐之后迎来的是更深的空虚感”当真是一句精准的评价——爽的时候是真爽，而一旦审美疲劳感到腻烦，无聊的情绪只需片刻就能将数小时的游玩所带来的兴奋乃至对游戏本身的好感统统推进地狱。

为了让游戏有重复游玩的资本，本作也做了一次尝试，那就是大受好评的插槽附魔系统——顾名思义，每一把武器都有三个插槽，而杀怪开箱则会得到不同颜色的灵魂（以下简称符文），符文由优至劣分为橙红，橙，蓝，白。而它们之间的区别在于附带属性的加成程度和数量，例如橙色符文便是一般会有两到三种加成，而白色一定只有一种。

不同符文的效果自然各有不同，从附加各类元素伤害到提高暴击率和暴击伤害，或是改变武器性质甚至是使用方式的双持符文、蓄力符文、炮台符文等。试验哪些符文装配到哪些武器上收益最大也是一大乐趣，而算来算去最后每一种武器也就那两到三种插槽装配方案，剩下的便是刷图收集高级符文堆伤害了。

其实这便是一个另类的刷刷刷系统，不过因为明目张胆的让玩家刷武器在后期一定会大幅度动摇游戏的核心乐趣，所以便换成更了具有掩饰性的，能让玩家把刷来的插件放到原有的武器上，看看效果有哪些不同，打怪的时候伤害是否有提升等等与战斗更贴合的符文系统。因为得到一个高暴击符文总是不如爆出一个橙装武器来的更刺激。



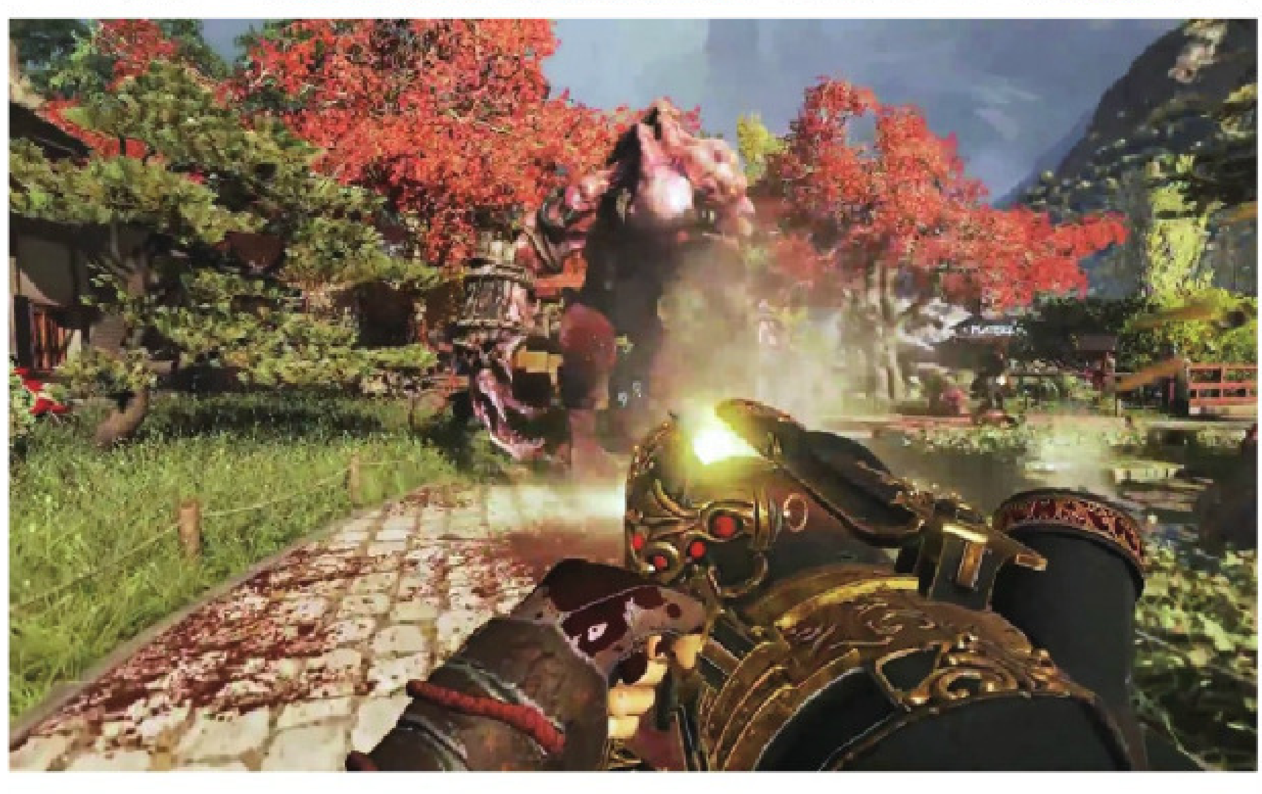


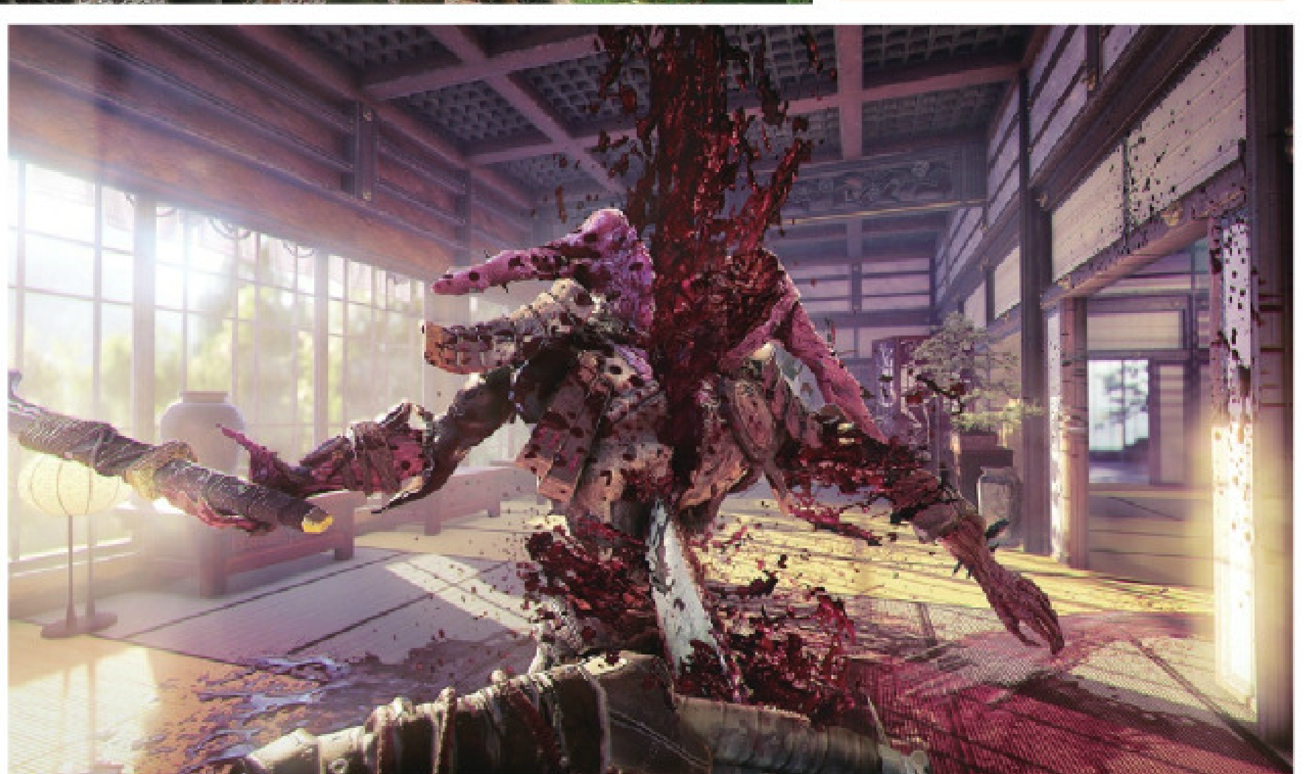
左上图 冲锋枪具有射速快的特点，但威力略低

右上图 霰弹枪用来清除一群小怪效果不错

左下图 用猛烈的火力将怪物们爽快的轰成渣

右下图 电锯是制作怪物肉酱的最佳工具





不可控的合成系统

随插槽系统而来的还有一个玄学合成系统，简单来说就是三个符文合成一个新符文，但属性随机，并可能出现缺陷属性。更为可怕的是为了避免玩家过早得到高级符文，制作者将这一系统的合成高级符文几率降到了在他们看来只是有些低，但在玩家看来无限接近于0的概率。辛辛苦苦攒了几个高级货，却合成了个毫无用处的减伤附魔还附带个减速debuff的缺陷符文，谁都会对其丧失信心。合成系统的问题在于几乎整个流程都不可控，你能做的仅仅是把符文放到熔炉里，然后双手合十盼望神迹出现。

在笔者看来，相比于当下宛如偷取玩家胜利果实的幕后黑手一般的无底洞合成系统，如果能够换做是收集素材符文合成高级符文，或者是合成失败次数越多则合成高级符文的成功几率越高，尽管可能会显得有些费时费力，但说不定反而对玩家更友好。

幸好在高难度副本中，高级符文的爆率还是很不错的，我们大可以选择忽略符文合成系统转而从各种副本中刷出想要的各类属性。高级符文在副本系统与合成系统中的获得比率也让我们体会到制作者还是想让玩家更多的投入到战斗中，而不是把注意力都放在合成系统里面。

所以这其实是一个很矛盾的系统，设置合成系统是为了分散玩家的视点，平衡刷符文所占的内容比率。但如果做得太过完善，与符文系统结合起来便很有可能出现喧宾夺主的情况。因此它一方面需要吸引玩家，另一方面还不能太过有趣，那么最终面向我们的就是一个半成品。

尽管它确实槽点满满，但从另一个角度来看，它成功地吸引了玩家，而又因为自己的缺陷令玩家最终还是要靠刷副本来获得高级宝物。在这个过程中最后做的事情是相同的，但对“刷”的依赖程度却因为合成系统的阻挠而发生了些许的变化——至少让你产生除了刷副本，还有另一种可以获取符文的方式的错觉。以合成系统的缺陷换取游戏内容的平衡和主次分明，也是相当划算的。

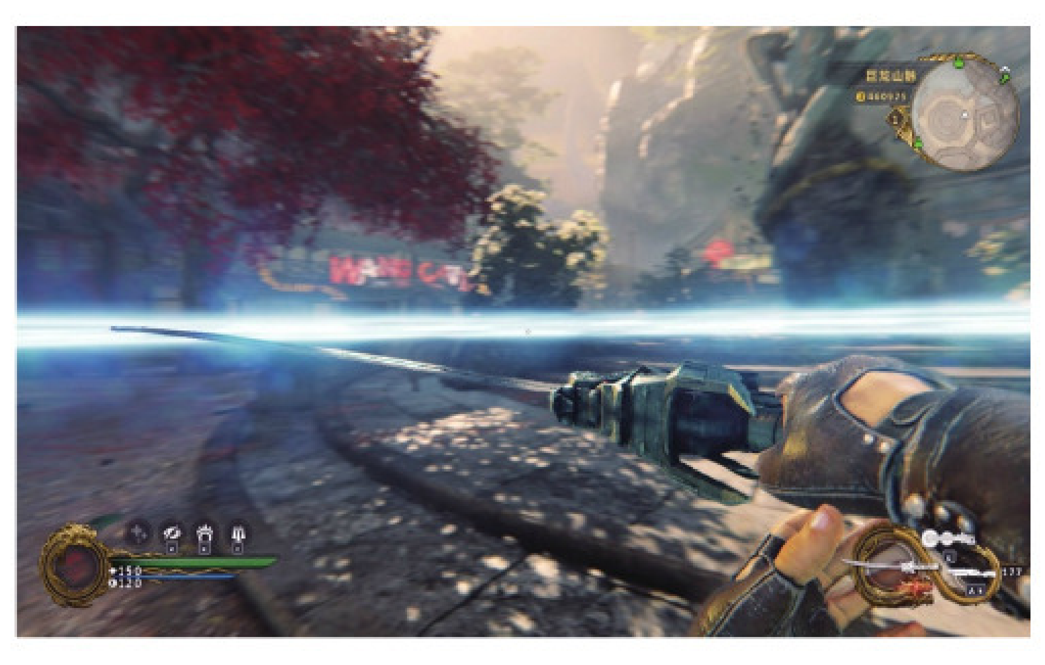
结语

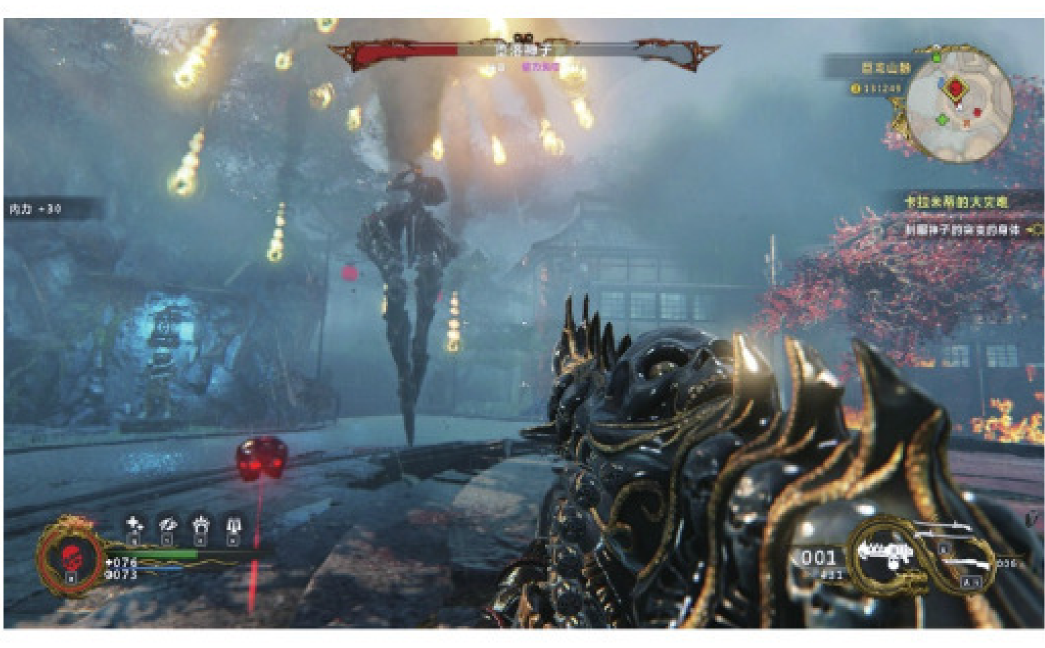
《影子武士2》凭借其出色的动作性和丝毫不内敛的血肉气味赢得了一片掌声，在明亮大方的场景中与各色恶魔恶霸交锋真是让人欲罢不能。但瑕疵仍然存在——场景虽然打着“随机生成”的旗号，但玩过了一定流程后我们心里也就明白了七八分——场景其实就本质而言只有科幻、开阔地和乡镇这三类而已。王洛的单口相声虽然骚气十足，但也不能为剧情的无力开脱，《影子武士2》的粗浅故事真的算不上很有趣，而在人物灵活性方面，其实也还是存在一点问题：某些不能上去的屋顶影响战斗不提，在实际打斗中想要从一个屋顶窜到对面屋顶也实现不了，这只能说是人物设计的灵活程度仍然不够所留下的一件憾事了。

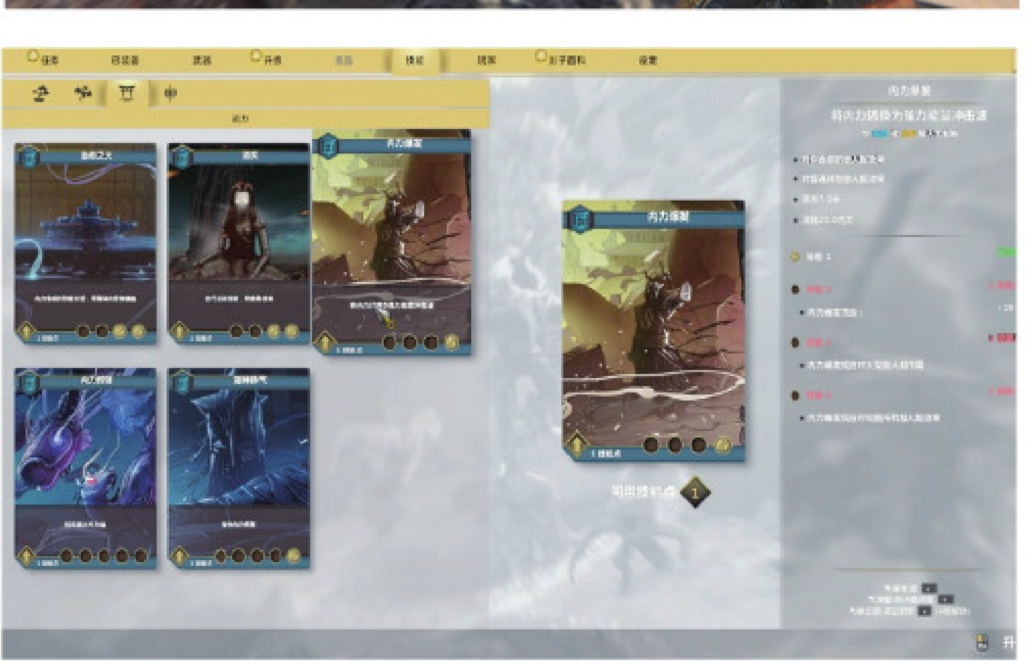
不过以上几处瑕疵对游戏的体验影响甚微，反倒是制作组对游戏后续更新支持的迎风摇摆态度和做法令人对游戏未来的走向感到忧虑：游戏发售后大卖特卖的同时，制作组马上决定发布一个4G大小的更新补丁以示对玩家的反馈，如此猴急的举措便有些让人萌生困惑了。在更新了数个补丁之后，制作组又一次因为“玩家的建议”而选择对整体的武器基础伤害和怪物数量和强度做了一次大修改，美其名曰“为了玩家的战斗更有深度和策略性”。

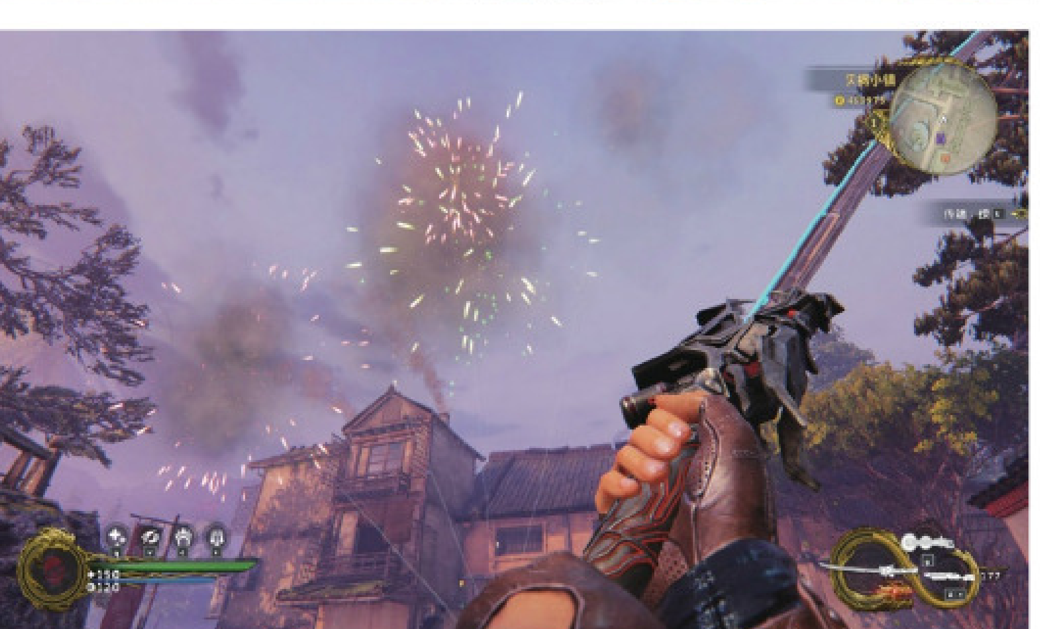
我也不想对制作组的行为多加评论，只能说对于制作者或是创作者，有一些东西是禁忌品：一是强行将代入游戏中的玩家剥离开；二是改变游戏骨架。前者好似正在“打飞机”被人撞见，而后者则是买了篮球票却临时改场成了音乐会，二者都丝毫不值得玩家留恋。

所以我认为，想要体会最纯粹的暴力，最初版本的《影子武士2》是最棒的。而想体验更为“策略性”的战斗，换个游戏或许更加明智。P









左上图 一代费好大劲才能搓出来的杀招二代也能无脑连了，虽然两作怪物的数量也不是一个级别的

右上图 有位移躲起技能来也不是很难，而因此本作理论上也可以实现在射击游戏中难得一见的与Boss缠斗了

左下图 技能点的分配因为随时间获得技能牌的设定而变得不是很繁杂

右下图 看漂亮的烟花！我可不会告诉你在视角之外的下方一群黑衣人正被炸弹炸的鬼哭狼嚎

悲剧外衣下的王子复仇记

文 | 葬月飘零



最终幻想15
Final Fantasy XV
制作： Square Enix
发行： Square Enix
类型： 动作角色扮演
平台： PS4/XBOX ONE
发售： 2016.11.29
售价： $47.25

《最终幻想》系列在游戏圈乃至游戏史上的地位毋庸置疑，而且也无需赘述。

宏大宽广的世界、视觉系风格的人设、魔法与科技相结合的世界观、精彩且精致的过场CG、经典的故事，这些都是“最终幻想”系列从最初一路走来积累沉淀后的产物，而这也让《最终幻想》系列变得独具特色的同时，游戏风格也更加特立独行。

然而作为该系列的最新作《最终幻想15》的发售足足让玩家等待了十年，十年间发生的巨变足够令人感慨，就连游戏圈最大的跳票笑话《永远的毁灭公爵》都在这十年间发售了，就算是《最终幻想》本系列的其他相关游戏也发售了近50款——然而当它真正面对玩家后，却得到了褒贬不一的评价，这对于游戏本身来说有点不公平，但同时也非常公平。

《最终幻想15》的世界观足够大，然而故事却有点小气，《最终幻想15》的系统足够多，但组合在一起却并不协调，《最终幻想15》的叙事结构初玩起来足够有趣、处处是惊喜，但很快玩家就会感到疲软。

这就是让我们苦等十年的《最终幻想15》，没错，它并不完美，但它足够真实。

难产之旅

在E3 2006上，一款名为《最终幻想Versus13》的游戏野心十足的登场了，它颠覆了当时《最终幻想》系列的形态，野村哲想要为《最终幻想Versus13》加上场景无缝连接、非指令性即时动作战斗方式、更加真实的故事等等，在当时一切看起来都非常的美好。SE官方还给出了更宏大的计划：《最终幻想Versus13》将会与另外两款同系列游戏《最终幻想13》《最终幻想Agito13》共用一个新水晶传说（FABULA NOVA CRYSTALLIS）的世界观。然而十年间《最终幻想13》不仅发售还衍生出雷霆三部曲，《最终幻想Agito13》也更名为《最终幻想：零式》登录PSP平台，两部作品都围绕水晶展开，而且这两部成功发售的作品以当时玩家们的品位来看都是颠覆性的作品——《最终幻想13》动态化的回合战斗让观赏性和策略性大大提升，个性十足的角色刻画也更加深刻，游戏的故事也比较精彩；《最终幻想：零式》的即时战斗与随时切换角色的元素都让整个游戏的战斗变得非常独特，再加上角色的各种技能动作演出拽酷炫和军神召唤，以及游戏充分发挥PSP机能为玩家展现出的精美画面与

精致CG相结合，让《最终幻想：零式》的震撼力十足。

然而除了SE发布了几条以年为单位且并不有力的新消息之外，《最终幻想Versus13》完全陷入了沉寂，坊间也开始流传项目流产的消息。直到E3 2013展会上《最终幻想Versus13》才终于有了一段能够看到游戏部分内容的预告片，在预告片中不仅《最终幻想Versus13》更名为《最终幻想15》，玩家们更看到了即时的战斗方式，这对于《最终幻想》正统续作而言的确非常震撼，扔出飞剑瞬移、与巨大的水蛇利维坦交战、游走于高楼穿梭于飞艇，现场观众的欢呼声也是一浪高过一浪，所有人都期待着完成品的精彩游戏体验，那份热切期待与激动兴奋是通过过网络与屏幕都能感同身受的。但是次年野村哲被田畑端取代，游戏也经历了数次跳票与沉寂，终于再一次短暂跳票之后，在2016年11月29日得以全球同步发售。

《最终幻想15》的开发之旅的确相当艰难，而且游戏剧本一改再改，经典的原配女主角史黛拉甚至惨遭删除。最终，在游戏中登场的露西的戏份也被压缩的非常少。虽然游戏对王子四人组之间的友情和羁绊的描写足够细致，但主要角色阵容男女性别比例严重失调的状态让游戏处处散发出一股十足的“基情”味道，这也难怪玩家们将《最终幻想15》戏称为“四基佬的复国全灭之旅”。加之游戏在后期主线的线性任务阶段赶工明显，而整个大约两个小时左右的第十三章是游戏最坏的地方，这一章也是玩家们最深恶痛绝的地方，也是包括关卡设计、流程节奏把握等方面最为糟糕的地方。

“十年就拿出这么一个糟糕物”是很多玩家的直观感受。

新水晶传说三部曲

《最终幻想》系列每一作差不多都是一个独立的故事和一个独有的世界观，每代作品之间几乎毫无关联，而这样游戏每部作品的世界观互相独立的状况一直持续到《最终幻想12》为止。从《最终幻想13》开始，与《最终幻想13-2》《最终幻想13：雷霆归来》的雷霆三部曲，加上那款被盛大代理到国内的网游《最终幻想14》，以及早期PSP时代充分发挥了PSP技能且画质惊艳的《最终幻想：零式》，这几部作品的世界观虽然不太一样，但我们能够在游戏很多方面明显看到拥有大量交集的部分：水晶和露西这两个名词交集频次最高。这些作品正是在新水晶传说世界观体系之下去演绎自己的故事，在众多故事的丰富演绎下，这个体系也越来越清晰——冷冰冰的众神，含有强大能量的水晶，人类帝国间的恩怨情仇交织在一起，上演了一出出因为人为了满足私欲而利用神的力量去发动战争的故事。

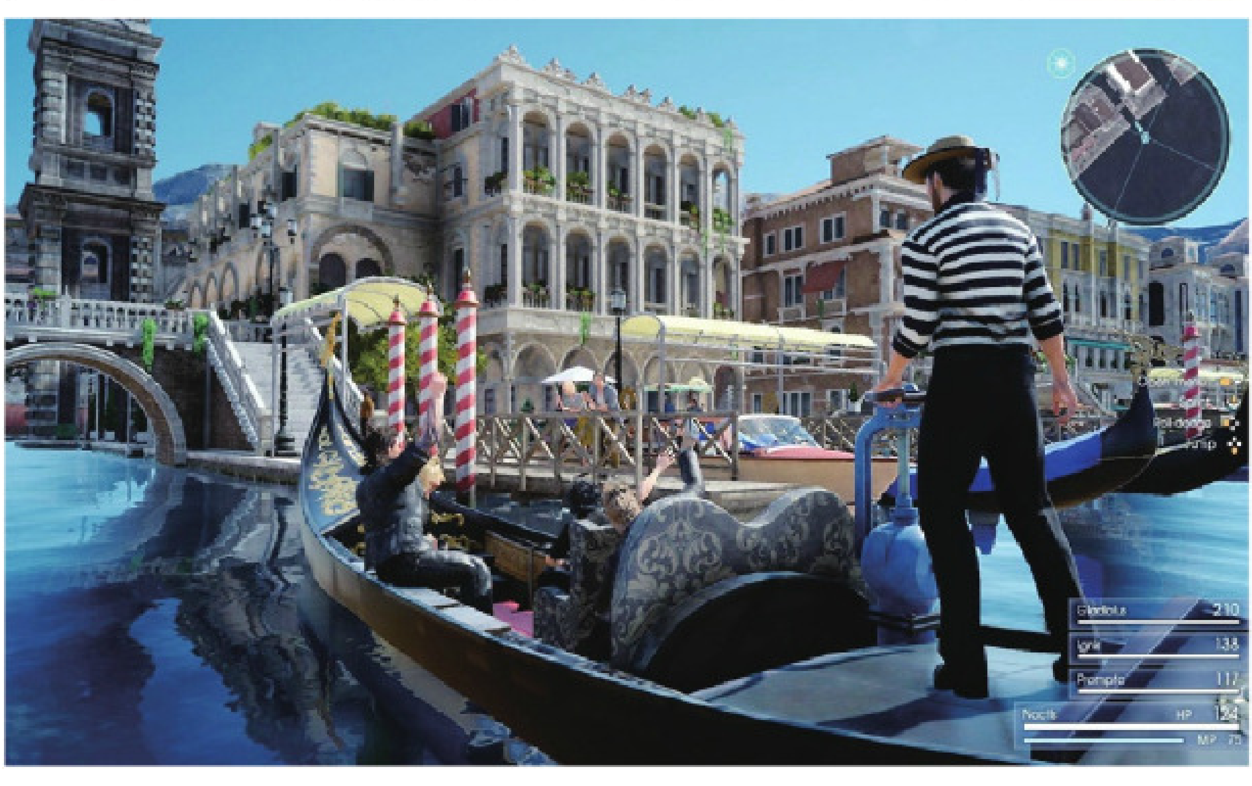
新水晶传说被扩展至今已经相当完善，但不得不承认的是，这个世界架构越来越完善的同时坑也越来越多，整个世界也变得越来越大，这也是为什么E3 2013野村哲表示世界观与故事过于庞大会分多个作品展现的原因。或许是拖得太久，后来田畑端在2015表示，SE要求《最终幻想15》的故事要在一作中结束，并不会拥有与《最终幻想15》故事相关联的续作。正是这样的连锁原因加上世界观过于庞大、故事过于复杂，虽然世界观庞大的味道已经有了，但《最终幻想15》真正拿出的主线故事却非常单薄。

开放世界与传统日式RPG并不完美的融合

《最终幻想15》中一些有趣的要素让游戏通关后仍然具有很高的重玩价值，而与成就系统相配合，让重玩拥有更多的乐趣与意义。例如钓鱼系统就很有趣，不同的鱼拥有不同习性动作，不同天气、时间、钓饵也会影响钓到鱼的种类，加上与其他系统的作用和紧张刺激的QTE，让钓鱼游戏十分令人上瘾。此外，黄毛的摄影技术居然会逐渐提高，越往后拍出来的照片越精美；烹饪系统不仅能够提供BUFF，食物建模与贴图更是精致到让人流口









左上图 早期的演示中FF15相当精彩

右上图 大胸修车妹是为数不多的女角色之一

左下图 威尼斯范的水都令人印象深刻

右下图 在水都中自由闲逛是一大享受

水；虽然还是传统的晶球盘技能系统，但获取技能点的方式变得丰富有趣起来，开车闲逛、骑陆行鸟等行为都会获得点数，而技能也更加的偏离战斗而向其他方面贴近，比如可以在战斗中拍照等技能就十分有趣；通过花钱租赁的陆行鸟不仅可以自定毛发颜色，还可以参加陆行鸟赛跑赢取奖品；王子父亲送给诺克提斯的汽车格雷利亚不仅可以自定义涂装，在完成改造任务后更可以变为飞车自由飞翔在路希斯上空；王子的自驾游路上会有各种专属对白，甚至黄毛普朗托有时还会突然哼唱《最终幻想》系列战斗胜利的调调；餐馆内可以真的玩游戏的游戏机乐趣十足；拥有《怪物猎人》般体验感的狩猎任务除了厚皮的巨龟打起来很慢外，每一战都酣畅淋漓；开放世界中的秘密区域探索起来别有洞天的同时，一些场景（如水都等）真的是美爆了；怪兽竞技场好玩有趣；特殊剧情如按摩马杀鸡等让人会心一笑。

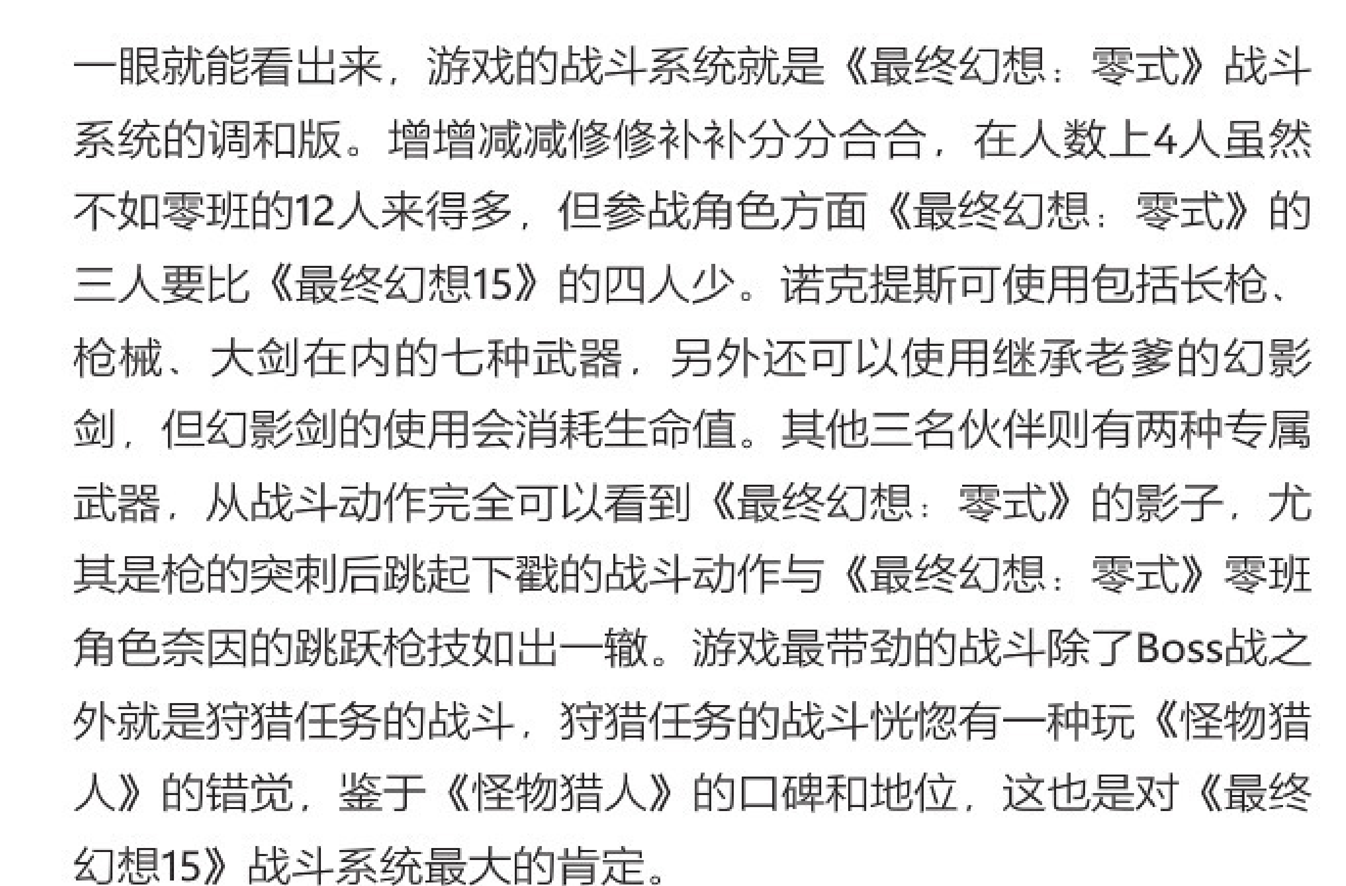
游戏中可圈可点的有趣要素非常多，以至于我用整整一大段都没有将其全部描述出来，但《最终幻想15》的故事与游戏系统的融合度并不高，游戏中的战斗是战斗、故事是故事，开放世界是开放世界，每一个系统单独来玩都很有趣，虽然有一定的互相关联互相作用，但关联程度并不高，整个游戏更像是被分成了好几大块的单独部分：开放世界基本就是用来逛和做任务的，战斗基本就是用来爽和练级的，故事就是用来看剧情的，加上支线任务的苍白无力，各系统的割裂感很强。因此《最终幻想15》所尝试的开放世界与传统日式RPG相融合的并不完美，但至少这是一个不错的尝试，小团队的开放世界似乎目前还只是《最终幻想15》一家，而且队友AI在开放世界下的表现无论是战斗还是闲逛时的对白都十分亮眼，尽管十年的代价有点大，但这仍然是一个十分必要且比较成功的尝试。

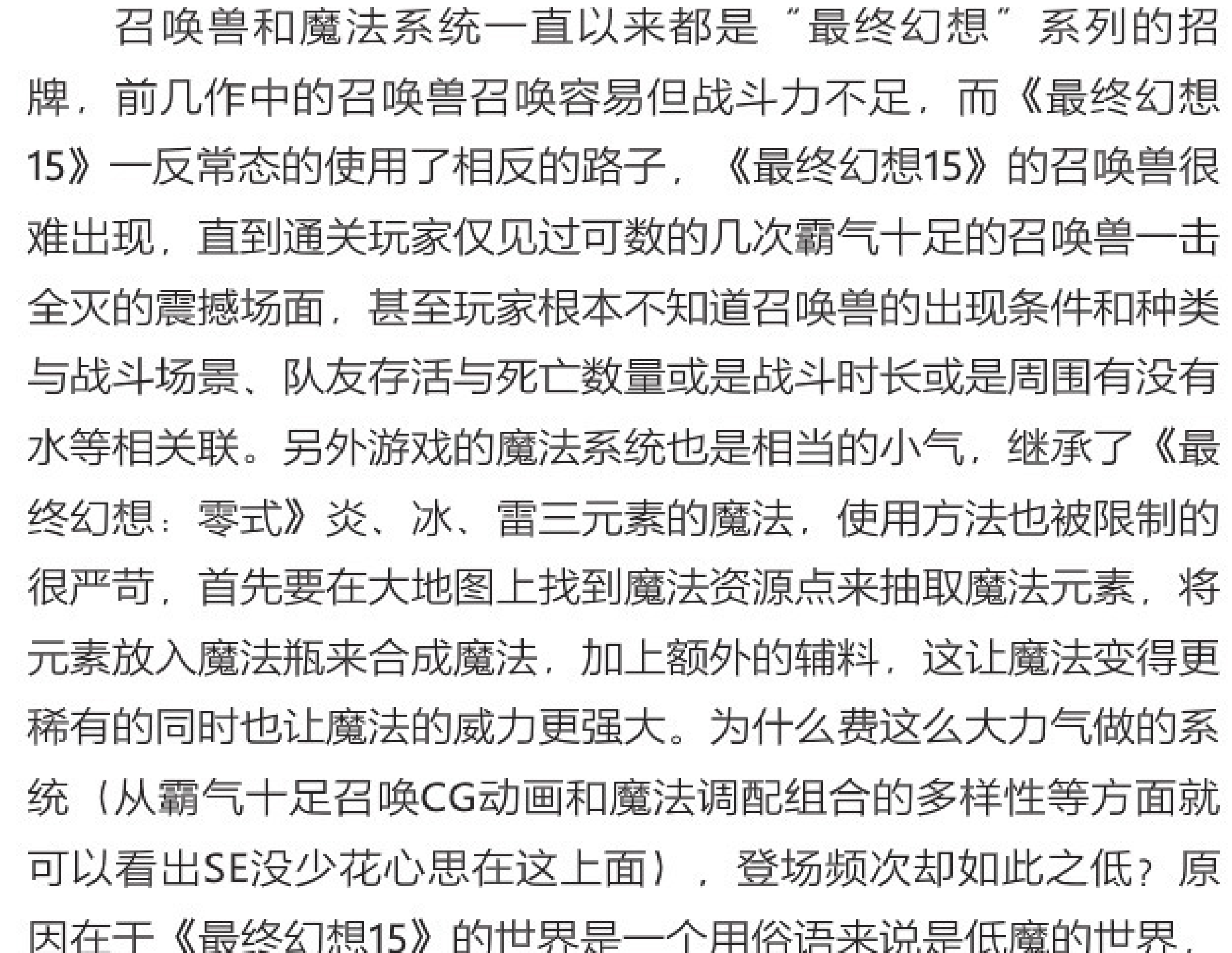
精彩的战斗，严谨的世界观

《最终幻想15》的战斗很精彩，但有经验且涉猎广的老玩家一眼就能看出来，游戏的战斗系统就是《最终幻想：零式》战斗系统的调和版。增增减减修修补补分分合合，在人数上4人虽然不如零班的12人来得多，但参战角色方面《最终幻想：零式》的三人要比《最终幻想15》的四人少。诺克提斯可使用包括长枪、枪械、大剑在内的七种武器，另外还可以使用继承老爹的幻影剑，但幻影剑的使用会消耗生命值。其他三名伙伴则有两种专属武器，从战斗动作完全可以看到《最终幻想：零式》的影子，尤其是枪的突刺后跳起下戳的战斗动作与《最终幻想：零式》零班角色奈因的跳跃枪技如出一辙。游戏最带劲的战斗除了Boss战之外就是狩猎任务的战斗，狩猎任务的战斗恍惚有一种玩《怪物猎人》的错觉，鉴于《怪物猎人》的口碑和地位，这也是对《最终幻想15》战斗系统最大的肯定。

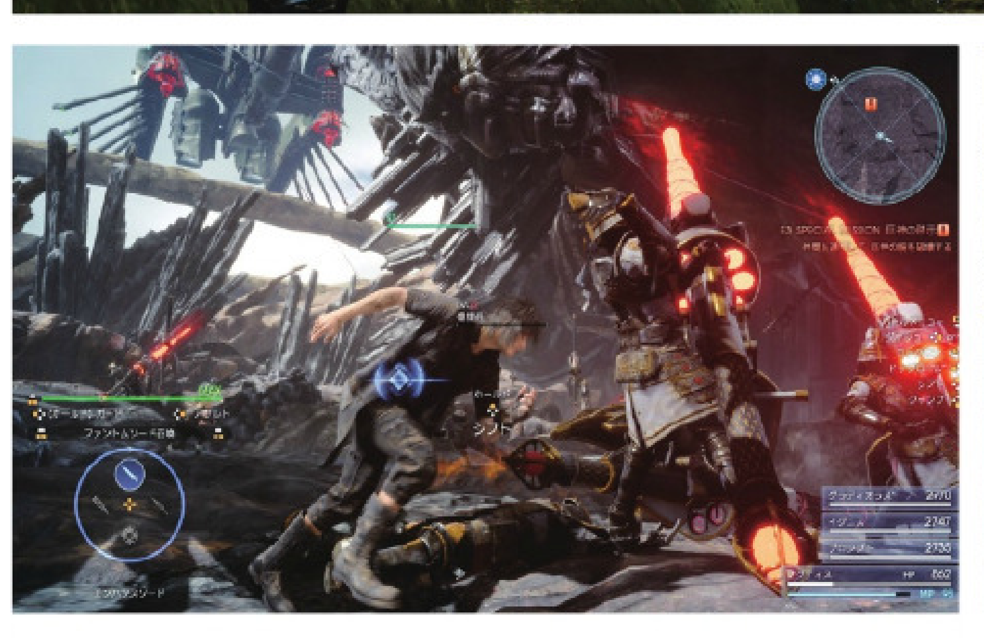
另外最值得一提的是游戏的战斗与游戏的世界观贴合得虽然并不完美，却非常非常的严谨，原谅我要在这里使用两个“非常”，因为游戏中的召唤兽和魔法系统让我看到SE为了贴合世界观而在游戏系统上做出了多么大的牺牲。

召唤兽和魔法系统一直以来都是“最终幻想”系列的招牌，前几作中的召唤兽召唤容易但战斗力不足，而《最终幻想15》一反常态的使用了相反的路子，《最终幻想15》的召唤兽很难出现，直到通关玩家仅见过可数的几次霸气十足的召唤兽一击全灭的震撼场面，甚至玩家根本不知道召唤兽的出现条件和种类与战斗场景、队友存活与死亡数量或是战斗时长或是周围有没有水等相关联。另外游戏的魔法系统也是相当的小气，继承了《最终幻想：零式》炎、冰、雷三元素的魔法，使用方法也被限制的很严苛，首先要在大地图上找到魔法资源点来抽取魔法元素，将元素放入魔法瓶来合成魔法，加上额外的辅料，这让魔法变得更稀有的同时也让魔法的威力更强大。为什么费这么大力气做的系统（从霸气十足召唤CG动画和魔法调配组合的多样性等方面就可以看出SE没少花心思在这上面），登场频次却如此之低？原因在于《最终幻想15》的世界是一个用俗语来说是低魔的世界，











左上图 在大地图上能够随时开打

右上图 战斗中队友的力量并不比主角小

左下图 不得不说，有些战斗的场面还是相当有气质的

右下图 合体技能够增加额外伤害，演出也更好看

魔法和召唤兽是拥有皇家血统的人才能使用的能力，而且在使用时会透支生命，这就是为什么幻影剑的使用会消耗生命值的原因，而这也正是《最终幻想：王者之剑》中老国王衰老如此之快的原因。我们看到SE为了贴合世界观而让游戏的可玩系统做出了非常大的妥协与让步，我们也看到了讲好一个故事仍然是SE所希望的主旨，尽管实际表现不尽人意。

国行版与影游互动

《最终幻想15》国行版和其他国行版游戏一样路途坎坷，和谐阉割的内容并不少，甚至对露娜召唤兽希瓦的和谐影响到了世界观，但至少国行达到了全球同步发售或多或少算是一种安慰。

使用多种故事载体讲述同一个故事的方式如今越来越流行，《最终幻想15》虽然在前几次的《最终幻想：灵魂深处》《最终幻想：降临之子》的CG电影尝试中票房上败得很惨，但仍然愿意在《最终幻想15》尝试影游联动，这样的勇气值得肯定与赞赏。电影《最终幻想：王者之剑》的制作工作仍然是SE旗下游戏CG主厨Visual Works操刀，但还外包出去相当多的内容。

抛开电影的CG水准是否等于SE的CG水准这些与游戏剧情无关的问题不谈，光看剧情与世界观、故事的联动性与衔接性等方面，《最终幻想：兄弟情谊》在讲述王子与伙伴之间情谊与羁绊的同时，从时间点上来说向前扩展了世界观与故事，讲述了发生在游戏之前的故事，描绘了游戏故事之前的世界。《最终幻想：王者之剑》则对整体局势与少量黑历史进行了叙述，其中也对游戏世界观加深了描绘，对主要角色如敌国宰相阿登·伊祖尼亚等游戏关键角色加深刻画，也对游戏的女主也是电影《最终幻想：王者之剑》的女主露西进行了深度刻画。这两部影视载体所讲的故事作用明显：扩展世界观并为游戏的故事进行铺垫。

从CG、动画、游戏三者在剧情上的表现来看，这个故事讲得还算完整，虽然三部作品可独立欣赏，但结合起来感受与体验更多。但是，这三部作品太过靠近核心用户而对轻量级用户缺乏前置知识的普及，如果你玩过昔日计划中新水晶传说三部曲的另外两个《最终幻想：零式》与雷霆三部曲，并对新水晶传说中的基础设定了解的话，那么综合起来看，它们共同讲述的故事相当精彩。有趣的是，和《最终幻想：圣子降临》的感觉一样，大多数玩家虽然看不懂《最终幻想：王者之剑》的故事却被CG画面的表现力折服也正是这个道理，想要完全看懂《最终幻想：圣子降临》就要先补习《最终幻想7》和《最终幻想：核心危机》，想要看懂《最终幻想：王者之剑》就要补习《最终幻想：零式》与雷霆三部曲。而大部分玩家都是只接触过单个作品，甚至完全没有接触过上述作品，或者也不会为看一部CG电影而花上半小时去补习前置作品，因而让这些作品变得过于核心向，但核心玩家的数量远不如轻量级玩家，导致总的评风和口碑自然不会高。

如果SE愿意放低姿态，每部作品在讲述故事之前简单科普一下必要的前置知识，哪怕在影片开头前用黑底白字配上旁白将世界观与历史简单陈述一下的话，想必这些作品的命运就会是另外一番景象了。

不过遗憾的是，历史并不能假设。

结语

《最终幻想15》世界观的格局很大，多种世界位面、两大帝国之间的战争、灭国后的复国足够吸引人，然而游戏故事本身的格局却并不算大，王子复仇之旅最终以殉身终结神的时代并开启人的时代终止。虽然主题不错，但大格局与小故事之间的落差正是玩家对游戏最大的失望之处，游戏并没有给玩家所预期的“噢！原来是这样的故事！”的惊喜，却给出玩家“嘁，原来就是这么一点破事”的失望，加上十年的等待，游戏的素质与对十年的制作周期这二者之间是否对等，不同玩家有不同定论。

毋庸置疑的是，从游戏系列的角度来看，《最终幻想15》的进步的确很大，开放世界表现不差，战斗系统也能够有内容让玩家投入进去并深入研究，但正是因为如此，SE并没有处理好系统与剧情之间的关系。但不得不承认的是，游戏出彩的地方并不少，战斗系统、狩猎任务以及营造出来的庞大精彩世界幻想味道十足，我们不能只盯着他的短板大呼小叫甚至痛哭流涕，如果把长板取下来补足短板，《最终幻想15》的木桶能够盛载的水量其实并不少。

笔者个人觉得，虽然游戏问题明显，但我们能够体验到《最终幻想15》的那些美好部分就已经值回票价，玩家对这个经典老牌系列在宽容与苛责的平衡点上应该再向宽容偏移那么几分，加上后续DLC的完善，《最终幻想15》定会给你一个更美好的幻想故事。P

左图 驾驶飞车自由移动很美好

右图 游戏中的自驾游玩法很有感觉



独特且有趣的童话

文 | 星速



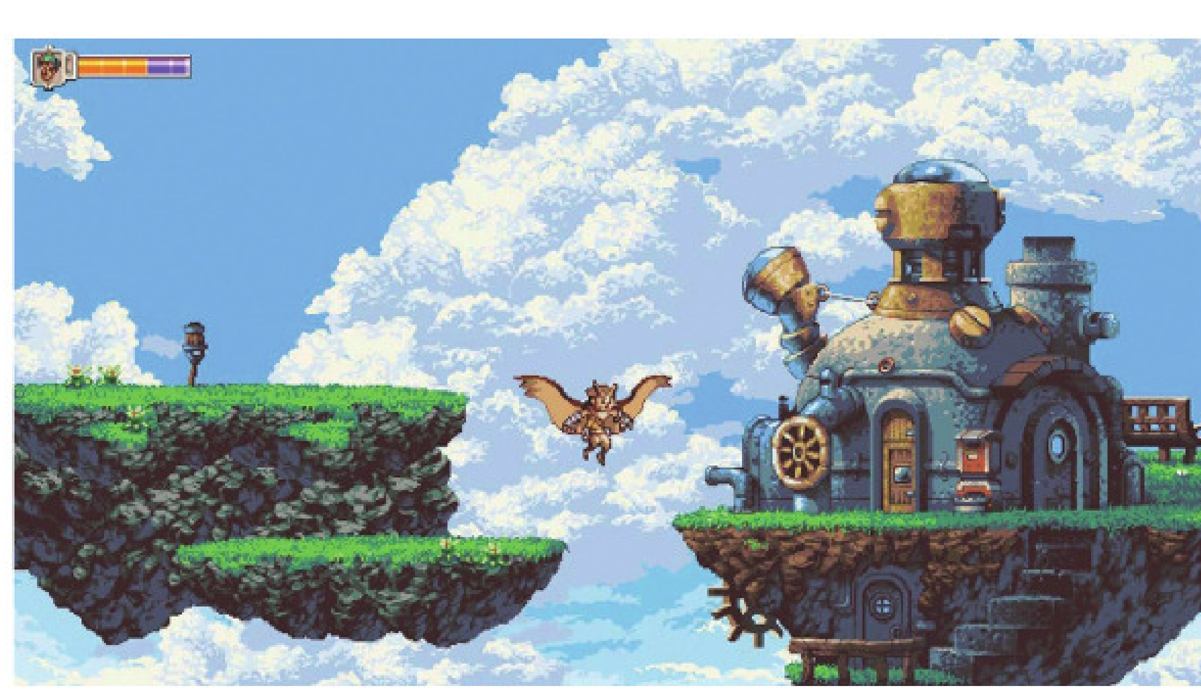
猫头鹰男孩
Owlboy
制作： D-Pad Studio
发行： D-Pad Studio
类型： 动作冒险
平台： PC
发售： 2016.11.1
售价： $24.99

《猫头鹰男孩》是一个童话，无论在游戏内还是在游戏外。在游戏内，他是一个稍有缺憾的纯粹冒险故事。在游戏外，从2007年开始开发，数度推倒重做，主创受抑郁症折磨，上一次在2013年PAX展出现之后再无声音，没人觉得这个常年跳票作品能拿出优秀的成绩单。但事实证明，《猫头鹰男孩》是今年独立之神送给游戏界的一个礼物，没人想过他会在今年就突然出现，斩下媒体均分90分的高分，拿下IGN9.3分的高评价。在这个人人都想讲点属于自己的东西的时代，《猫头鹰男孩》用他的冒险，他的优质音乐，他的“顶级”像素画面，赢得了属于他和“简单游戏”的赞誉。

我们亲爱的主角，猫头鹰男孩Otus的故事开始于一个叫做Vellie的村镇。他们所在的这个世界因为发生了某种异变，裂成了一座座空岛，而我们的主角Otus作为猫头鹰一族的成员，本应跟着师傅学习，在不久的将来去承担保护村镇不受海盗伤害的重任，但是，在游戏开始的时间点他还没有成熟到能独立完成这件事。而游戏的故事就在这个时候展开了。教程会告诉我们，主角Otus不仅是个真正意义上的哑巴，甚至比普通的猫头鹰还要差一点，但他也有自己最重要的道具——这双翅膀。

虽然看起来《猫头鹰男孩》是一个复古向的游戏，但是他却在传统银河战士恶魔城游戏平台+解





左图 主角出生的镇子Vellie美景如画

右图 游戏中的平台跳跃其实并不多

谜+战斗+探索的配方上，加上了飞翔的能力。飞翔的手感也非常舒服。与其说这是一个平台跳跃类游戏，不如说这是一个更接近于双摇杆射击的游戏。玩家在游戏的大部分时间内不需要涉及平台跳跃，可以更多沉浸在探索和射击中，制作组也可以随心所欲的布置出有趣的地图供玩家游玩。

至于游戏另外一环，射击的子弹从哪儿来？从Otus的那些来自各个地方的朋友们那儿来。与很多游戏当中伙伴往往变成一个累赘的情况不同，《猫头鹰男孩》中，因为某些“设定”，你不用担心把伙伴丢下岩浆会让他们死亡，还能随时切换你拉着的朋友，没有什么心理负担。

总而言之，通过加入飞翔和重新设计伙伴，游戏的操作变得非常自由，作者一再的刨除游戏中技巧的比重，而去强调冒险和故事本身，毕竟从最终结果来看，这是他们的长处。

游戏长时间的开发加上大刀阔斧的剪裁，让《猫头鹰男孩》的最终成品，虽然不长，却非常充实。可能是近五年最为优秀的像素美术配上Jonathan Geer制作的音乐，是这部作品漂亮的外表。经过精心设计的地图，还有射击、竞速、潜入、解谜一样不落的游戏体验，让这部作品的内里变得很充实。游戏中的Boss战不少，而且都非常独特且有趣。制作组既然敢宣传自己是一个“开放冒险游戏”，那么游戏中的隐藏要素肯定也不会少，至今笔者也才完成了接近80%的全收集，离完美达成还有不少的距离。

在风格迥异的一张张地图背后，是整个故事的缓缓推进，在这个方面，《猫头鹰男孩》将常用套路使了个彻底。整个游戏除开一个说起来玄幻其实也没什么奇怪的世界观（在某个情节处我差点要想到隔壁另一独立神作《传说之下》），以及一些有趣的喜剧元素以外，更像是一个现代的从绝望中孕育希望的故事。不过既然是个简单的冒险游戏，游戏中并不会有什么叙事诡计，除了几处有趣的反转以外，你“几乎”能猜到下面的故事会如何发展。但是要说作为一个玩家是否能享受这个故事，体会当中的趣味和感动，我觉得应该没有问题。毕竟轻松明快可消化的故事内容才是更适合大多数人的形式。

当然《猫头鹰男孩》也不是完美无缺。游戏发售时存在着一些触发概率较低的会导致需要重进游戏的小BUG，到目前没有修复的迹象。在整个游戏优秀的推进节奏下，对话的频率有些时候会显得很奇怪，干扰到游戏的进程。在平衡性上，会出现有些关卡的难度远比其他地方难，但总的来说都无伤大雅。

之前笔者与朋友讨论这个游戏的时候就谈到，虽然不知道为什么，这款游戏打起来就是很舒服，很适合每个玩家去体验。游戏中该有的都有，同时为玩家考虑的也很多，你不会因为对探索路途中你没去的那条路而感到十分焦躁，因为地图的结构往往会让爱探索的你再回来。你不会想着要顾及这个那个道具而频繁打断故事推进的节奏，因为整个系统简化了太多。这不是一个专门“对症下药”的游戏，而是适合大多数玩家的力图带给大多数人相同感动的游戏。在如今这个人们往往走极端，要么整个游戏都没有故事，要么恨不得写一本设定集，把简单的游戏说出10万字附属内容的时候，《猫头鹰男孩》只是说了个自己想要说的，简单的饱含对世界希望的故事，也因此变得比那些无病呻吟的“独立作品”自然许多。

对传统人物形象、传统游戏机制的复用，加上说大不大说小不小的创新，就成为了《猫头鹰男孩》这部作品的全景。作者用复古的手法减轻游戏的操作门槛，最终还是为了自己的表达效果而服务，越是简单和不受拘束，游戏的体验就变得更加自由和舒适。再加上整个游戏扎实得几乎无可挑剔的各个方面，这款游戏，值得你原价去购买，也值得你在他的世界里徜徉。如今这样的游戏也是玩一款少一款了，既然它出现了，就把他当作一个礼物，好好享受吧。P



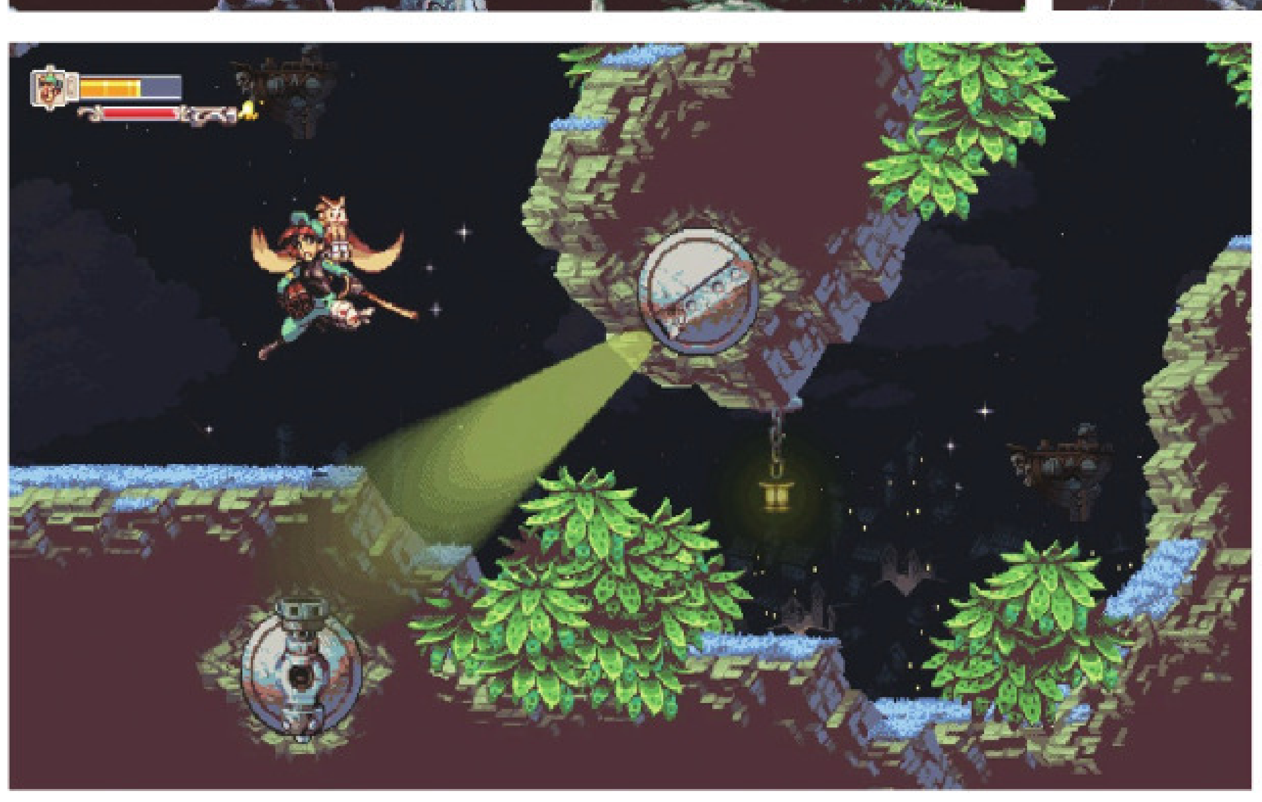


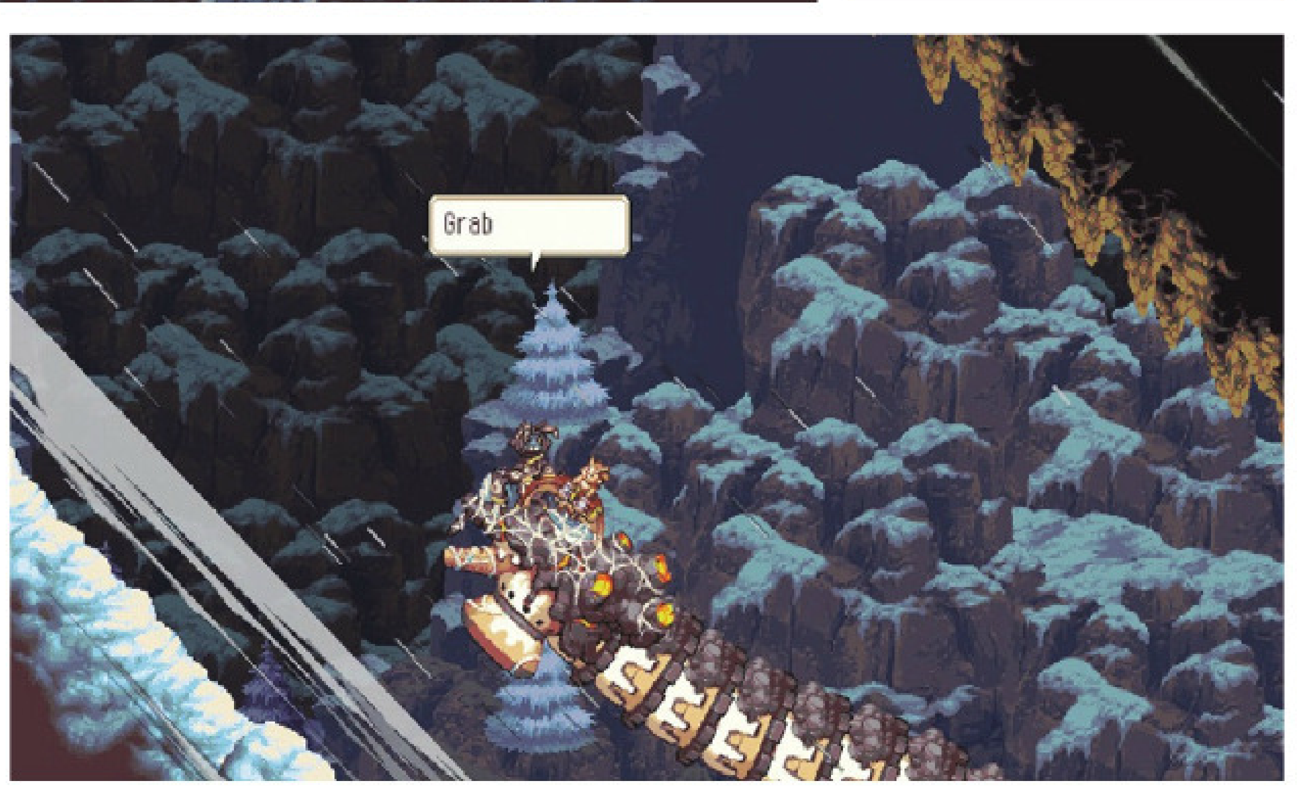
左上图 一场追逐Boss战的片段

右上图 游戏中的Boss战大都独特且有趣

左下图 这是潜入关卡的一个部分

右下图 抱着飞龙穿行在山脉间





“零”：新时代的另一序曲

文 | 呼吸机



圣女之歌零
HEROINE ANTHEM ZERO
制作：风雷工作室
发行：唯晶科技、北京新游时代
类型：动作角色扮演
平台：PC
发售：2016.12.23
售价：RMB ¥99

《圣女之歌零》终于上市了。两年来，它总被当做国产单机游戏还有些活力的案例挂在嘴边。但它和《秦殇2》《仙凡之谣》一样很容易无疾而终，到上市有了信，玩家们才心里石头落了地。

比起来《天使帝国》的放掉一切重启，《圣女之歌》的野心似乎更大。先是上市了前传，再要重置前两作（Remaster也是西方这些年比较流行的思路了，《雨血》也有重制可能），还没有放弃三作——它的登场姿态和宣传途径，似乎更像单机鼎盛时期的一款游戏。不用情怀包装，我们知道风雷回来了。

港台RPG虽然源于日式RPG，但两者南橘北枳，港台单机游戏逐渐形成了一种独特的风格和文化。这种文化强大到《圣女之歌》《天地劫》这样的作品可以让人惦记十几年。它们的画风、核心玩法和剧情虽然落了一层灰，但多年后拿出来洗洗就能用。

这大概就是一个产业成熟的表现，一个产品足够厚重到影响一些人。我在这本杂志里发这些牢骚的目的，不过是希望新的时代里我们能做出新的《圣女之歌》，或我们能在网游、页游等领域中做出《圣女之歌》。能帮助产业走向成熟，毕竟是每个评论者的义务。

2009年，我还在念中学，因《幻想三国志》系列停产，我在一些孩子气的愤懑中交给《大众软件》第一篇稿子。但至今为止，我依然会说，在世界范围内排不上位置的《幻想三国志》有我在游戏界内见过最偏爱的剧本之一。

当时，网游化是所有单机的生存出路，但这条出路却非常残酷。毕竟，那个时代的网游，并非《暗黑破坏神2》一样保留游戏性前提下，水到渠成地通过多人增加乐趣。相反，中文游戏的网游多是对单机品牌内容和玩法的破坏，从剧情和玩法为核心的游戏体验变成圈子文化下的交友平台。

《圣女之歌》也好，《风色幻想》也好，一个公司去网游淘金之后会回到单机换璞归真，又成了一代人伤感的童话。玩家也只能像RPG悲剧结局里的主角，去等着恋人的千年轮回。

抛掉这些情绪化的说辞，不难发现一个现象。新千年后，以大陆为主的游戏市场里，单机五年销声匿迹，网游坚持了第二个五年。在蓝极速网吧和电击治网瘾等社会现象后，网游又突然失踪由页游取代，过了第三个五年。直到现在移动端的全面红火，一个手游的时代才完全展开，来去匆匆。

但国外不一样，无论是街机，最红火时的PC，或是还没被取代时的掌机，或是配置糟糕但名曰

中产的穷鬼们最爱的主机，不但每种媒介和背后的文化都能管个十几年，且几大市场可以共存。国外几种媒介都有相应的文化，比如早期街机雅达利的点子，到今天放在独立游戏里基本可以直接拿出来卖。PC时期成熟的玩法（例如《博德之门》）在网络下载成熟后也可以复兴（例如近期上市的《暴君》（Tyranny））。

可惜的是，国内呢？因为周期短，哪种文化都是未富先老，网游的经验难以植入页游，不少页游还只能用《传奇》噱头。而手游又与前两者脱轨，所以经验必须洗掉重来，颇为可惜。到最后，只有最早的单机才有些嚼头，还必须指着《圣女之歌》这类游戏的老胳膊老腿。

作为复兴，《圣女之歌零》制作思路相对成熟。与海外镀金的《风卷残云》、山寨外国玩法的《凡人修仙传》和做3A梦的各种“剑”相比，《圣女之歌零》显得浑然一体，独特，小众，有个性。

一直缩在PS一代水平没有3D化是华语游戏曾经的一大痛。当年“双剑”3D引发争议，到今天还没有结束。但小众游戏更进退自如，现在2D怀旧满满3D反而廉价，《圣女之歌零》又重拾点阵绘图的技术，场景、物品和挂件给人简明的舞台感。毕竟，《圣女之歌》是以卷轴RPG形式起家的，在那个时代虽然也很另类。

除了画面之外，小旭音乐等界内明星的再登场，也让人感觉回到了过去某个时代——那是一个我们会因为喜欢一款游戏而寻找它背后制作者的时代。我们有DOMO工作室和UJ热血学园，但没有人在乎《大天使之剑》的制作者是谁。

游戏的宣传也有趣，宣传片没有在建模、画面和系统上多嘴多舌，而是直接从剧情入手，间接带入游戏内容，将作品的核心娓娓道来，这是制作者水平和野心的一种展现。

当然，它让我最感兴趣的还是对剧情和世界观刻画的执着。里面的对话框，2D的叙事技术和人物复杂的表情设定和半身像，虽然多是颇古拙的技法，但放在今天依然有它们的长处。新作顺接前作，不只是讲故事，而是刻画整个世界。它的世界观虽然仍有拙劣的地方，但每个场景都能显露出风格和美术设计的不同。在这点上，它还是比同类游戏先进到不止一点半点。

“风雷就是爱说故事，不计任何代价。”专访中，制作者曾豪气地这样说。成败不提，对叙事的执着，到现在连“三剑”也不敢明着这么说。

但它也暴露出许多问题，如人物动作仍然颇为僵硬，部分对白缺乏文采等，看上去内容也显单薄，离Vanillaware公司那种几个动作就能将人物性格刻画到干净利落的功底还有距离。但如果道路对，这些可以通过几个作品逐渐弥补。

风雷自上世纪90年代末期的《守护者之剑》系列算起，形成了独特的2D横版动漫风格，玩家可以从一大堆游戏里很轻松地识别它的风格。直到今天《圣女之歌零》，风雷依然保持着这种传统。这种鲜活的风格和个性，才是单机游戏里玩家最迷恋的一点。

对于《圣女之歌零》，我还是颇有信心的。至少它的前作经得起时间考验，今天玩起来依然很有趣，而同代的网游当年看起来却荒唐到可笑。

在最后，我更希望这次复兴不只是打开怀旧市场这么简单。虽然看上去整个世界游戏都有类似的趋势，最有活力的一批人创造游戏后，整个产业就给这批人撑着。但有人的地方就有江湖，单机游戏一旦被撑起来，就会有继承者，整整孤独十年的玩家，也可以有机会每年给自己几天不太苦闷的日子，享受下社会上所剩不多的令人愉快的事情。

但之后，单机游戏要走的路还很远——也许某一天起，作为一个评论者，我们才有机会对比，有机会批评，有可能抛开情绪讨论游戏的内核。

当一代人看着盗墓和宫斗长大，一个傻气的英雄成长故事已经不能唤起玩家共鸣的时候，作品又如何更复杂地刻画出人性光辉？主角的维度该如何更复杂化？人鱼也好，牧羊少女也好，海底的世界，神灵和高级文明，风雷创造过足够有哲学气息，有两难选择，有命运沉浮，深刻而具有艺术性的作品。只要市场环境过关，重现这种游戏也并非没有可能。

单机游戏的强大之处，在于可以从一次消费中得到完整的游戏体验，具有独特的完整性，对形象、场景和情绪的刻画可以足够深刻。《圣女之歌零》等作品的陆续登场可以将我们热爱的一切重拾，《侠客风云传》已有成功，我们看到了些成长的趋势。

对之后的国产单机，我终究还是有信心的。毕竟，在一个时间段内已经做出了所有华语游戏界质量最高的作品，这个时间段可以挖掘的东西就有很多。我也希望他们可以积淀、发展，影响更多的人。目前看上去，这个责任虽然承担在风雷、DOMO以及前宇峻成员组成的九凤的老人们身上，但我相信只要有产品的出现，他们足以影响新一代人，将让游戏最精彩的一部分得以发展——电子游戏，本身就是要让人开心的。

不管怎样，这也算是个好兆头。对于老玩家们而言，花了十几年，至少我们把这一天等来了。



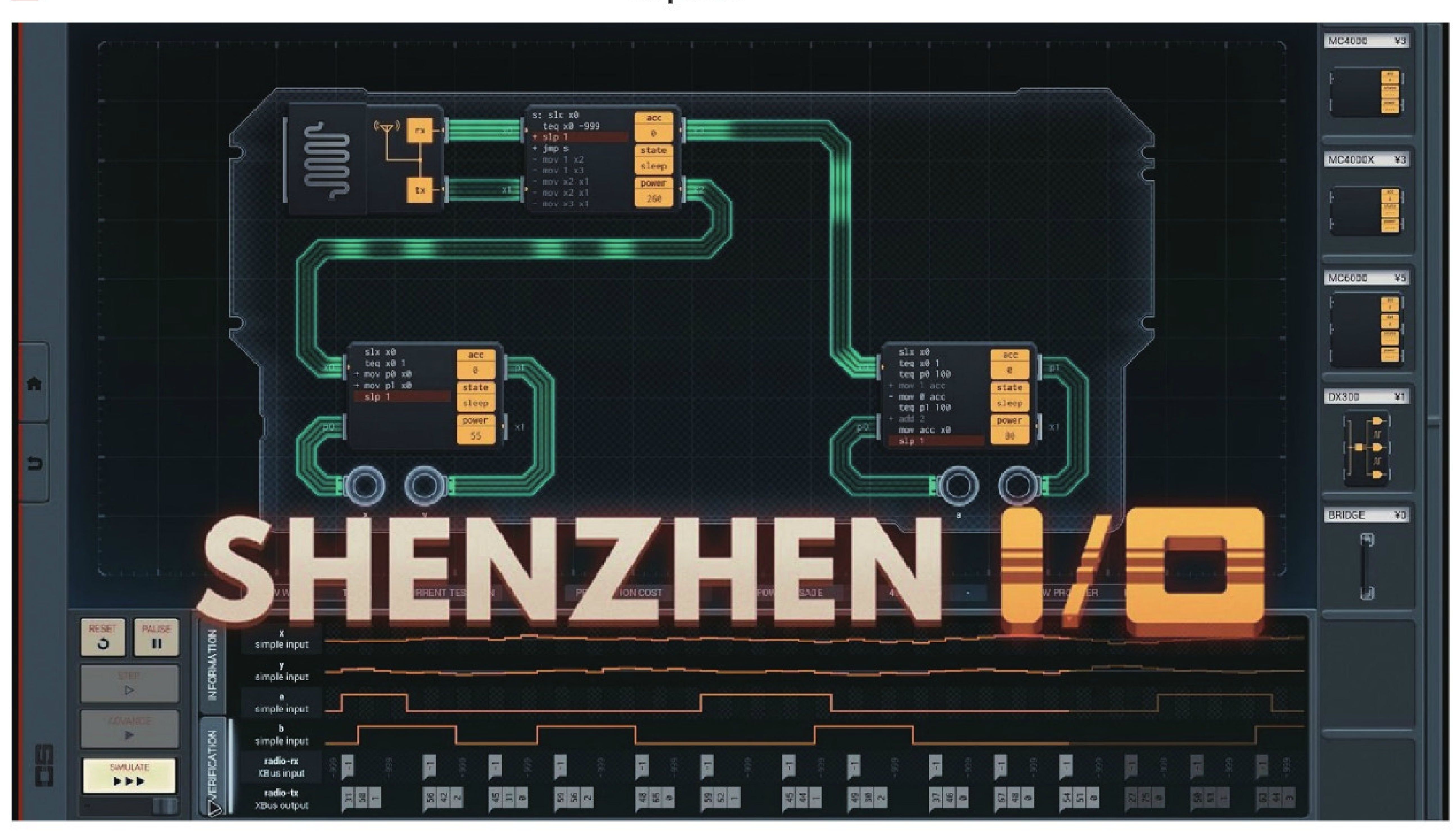


左图 《圣女之歌零》仍然保持着2D横版动漫风格

右图 和这个时代许多单机一样，它有半成品和实验的味道。但我们能看出优质游戏的雏形

硬件工程师的“异邦”旅途

文 | 星速



深圳IO
SHENZHEN I/O
制作： Zachtronics
发行： Zachtronics
类型： 解谜益智
平台： PC/Mac/Linux
发售： 2016.10.7
售价： RMB ¥48

“在我原来的地方，我无法满足自己创造东西的渴望，所以我决定来到一个新的地方，一个真正能展现自己实力，实现自己梦想的地方！”但是在字幕结束之后，我发现自己来到的居然是……深圳华强北？

你没有看错，这个游戏的主舞台确实是华强北。事实上，这正是通过制作《太空化学》《无限工厂》《TIS-100》等硬核益智游戏而已经在Steam上名声大噪的Zachtronics工作室的新作——《深圳IO》的开场白。在这个虚构的梦想之城华强北里，你将会为一家叫做龙腾的公司工作，运用你手头的各种虚构电子元器件，使用一款叫做搭载了“概念OS”操作系统的小平板，构造有趣的小设备，完成有趣的小任务。而电脑前的你，可能也会从这场特别智力体操中生出几丝怀念，或者是解决问题的快意吧。

右图 游戏主界面所显示的就是你正在打工的深圳华强北，你应该不会在意这里的空气质量吧

编程即是游戏？

在《深圳IO》中，你身为一名硬件工程师，需要完成上司给你布置的任务，主要的方法就是：编程。

编程？好像作为构建游戏世界的基础方法，编程在游戏中本身出现的次数并不多，较为致命的作品除了一个《人力资源机器》以外，就只有本文所介绍的《深圳IO》的前身《TIS-100》了。但是游戏毕竟是游戏，当然玩家也不用为理解难度太高而担心，游戏中编程所使用的语言是作者自己创作的简化版，除了简单的顺序选择循环的程序基本结构以外，游戏的有趣点大多蕴含在各种有特殊小功能的“设备”上——周易占卜器、音频处理机。

从游戏中的每个任务目标来看，这次并不像《TIS-100》中那样奇怪，也不像《无限工厂》中那样属于有点牵强的科幻，本作的目的和现实世界的联系好像更加紧密了，从某种意义上来说，更加像人干的事情了。

在游戏中，每一个任务只会给你目标产品的描述以及默认的输入输出数据，而中间，究竟应该怎么处理这些数据，怎么布线，怎么摆放元器件，则全交由玩家自己定夺。这不由得让笔者想起了过去参加编程比赛时那种做题的感觉。不过，游戏中并没有像现实里那样对玩家的数学水平提出多少要求，更多重视的是如何将简单的操作移植到有诸多限制的几张小芯片上？代码行数不够怎么办？改成两张小芯片还是一张大芯片？输入输出接口不够，应该怎么处理接线？这些看起来不大的问题才是游戏的重点，你的代码都是对应这些宏观设计而进行修改，至于游戏涉及的算法本身，在实现上并没有太高的难度。

不管白猫黑猫，抓到老鼠都是好猫，在游戏里无论你用了多么花哨的摆法，最终决定你分数的，只有计算执行的行数，使用元器件的多少，和代码的长度。你所要努力的方向，就是要以最精简的代码、最低的功耗、最少的资金成本（你使用的每个元器件都有明码标价的），达成所需要的产品设计目标。而与好友之间利用官方排行榜来竞争，比拼谁的优化方案更好，也使得这款游戏成为我和朋友前段时间经常一起讨论的内容。没有总排名，只有大致的分布图和好友排名，这样的交互恰到好处，让玩家乐于提升自己又不会想要去作弊。

构造出的魔幻现实世界

比起其他益智游戏，《深圳IO》最为出众的是他的背景设计。在谜题之外的文本、画面包括那本重要的系统手册，都在给这个背景设定加分。

笔者之前有幸接触过该游戏文本作者写的一些交互小说，其笔力给我的印象实在太好，寥寥几句就能让人留下对角色的印象，进而让后续的剧情给玩家更大冲击力，而在《深圳IO》中，作者则描绘了一个有点“不一样”的阳光的华强北，其中每个人物的语言都给人一种真实感，为了新手引导而制作的电子版配套手册中的各种虚构的公司故事和情景设计不仅本身读来非常有趣，其中的一些梗也能让人会心一笑。

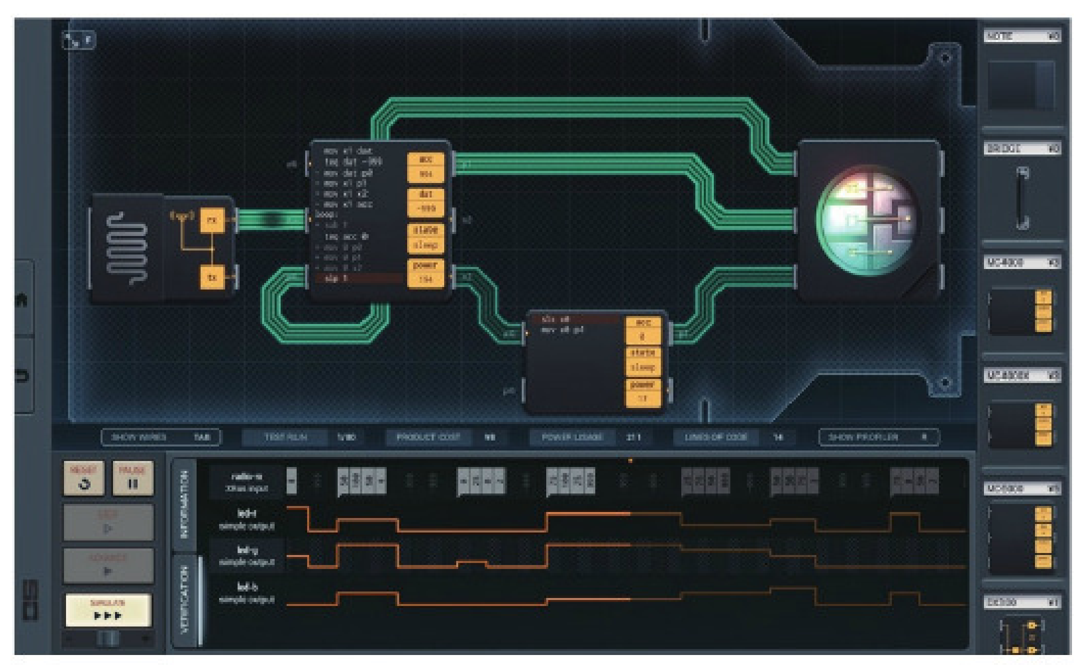
最有趣的还是游戏中的一个附带小游戏，是用麻将牌做的一个空当接龙，这种外国人尝试的中国文化的植入，真的让我感到非常新鲜。作为一个中国人去玩这款游戏确实会有一些很有趣的感受。

解谜游戏的进化

在如今这个独立游戏大爆发的年代，回首过去的益智游戏，他们更多的是用本身的谜题机制直接铺满整个游戏，而且要么是单纯的益智没有任何背景，要么就是那些为了接上故事而强行凑一波谜题，但同时他们故事的表现力又明显不如其他通过视觉听觉加成的大作。在传统冒险游戏没落之后，由于PC上简单低成本的Casual游戏的盛行，几乎没有什么平衡的小型益智游戏能在市场上出现。

但是在独立游戏爆发之后，Steam这种大的数字发行平台成为了小型工作室的”扩音器”，像Zachtronic这样原本只能在很小型的粉丝群体内混的工作室，也能通过Steam成功登台。现在在解谜类上，Zachtronic已经算是台柱子一样的存在。就这款刚刚发售的《深圳IO》，也已经获得了国外玩家很高的关注度，在Steam上面已经有300多篇评测，93%好评。首先其相比之前的实验作品《TIS-100》已经是在UI等方面有了巨大的进步，在文本上也脱离了晦涩的口吻，而且因为目前还处于抢先体验阶段，后续肯定会有更多新鲜的要素加入，笔者也是相当的期待。

随着解谜类游戏竞争越来越激烈，解谜游戏肯定会越来越朝着平衡的方向发展，故事线，整体设定，解谜机制会同样的被重视。更不用说还有《The Witness》这样的顶级作品存在，以后很长一段时间，解谜类玩家绝对不用担心自己没有好游戏玩。而玩家要做的，就是用自己的金钱作为宝贵的一票，让优秀的工作室能够继续坚持下去，奉献出更加好玩有意思的游戏。









左上图 游戏解谜的主界面，将得到的数据通过编程处理发送到彩色LED灯上

右上图 游戏为玩家提供了一本厚厚的PDF版工作手册，用作编程的“参考书”，这是其中的几页

左下图 游戏中的部分对话界面

右下图 游戏中的“麻将”牌游戏

《最终幻想：觉醒》
一起来体验移动平台的《最终幻想》吧！

文｜居千文



如果说起自己的记忆深处有什么值得反复回忆的经典游戏，相信有很多玩家会提到《最终幻想》这个经典游戏系列。无论是克劳德·斯特莱夫与蒂法的感人剧情，还是《最终幻想8》惊为天人的电影级画面，抑或是复杂而庞大的游戏系统，都给玩家留下了深刻的记忆。而这一次，《最终幻想》这个经典的游戏系列登陆了手机平台，曾经经典的游戏作品一下子变得触手可及了，现在我们就来感受一下，这个经典的游戏系列的最新作品《最终幻想：觉醒》，是否能够再一次给我们带来新的惊喜。

第一次进入游戏界面的时候，我们会看到《最终幻想》系列经典的人物造型与制作精美的开场动画。单纯欣赏这样一段在其他游戏作品当中难以见到的精彩动画，就已经不枉玩家的下载和等待了。不过别心急，真正的精彩才刚刚开始。

未曾开始游戏，音乐就已经先声夺人，相信熟悉《最终幻想》游戏的玩家一定会在《最终幻想：觉醒》的音乐音效当中找到相当多《最终幻想》经典音乐的影子。游戏的很多音乐音效都延续了《最终幻想》系列的经典风格，但和而不同，才是《最终幻想：觉醒》游戏音乐最令人称道的地方。同时游戏几乎全中文语音的设计也让中国的游戏玩家倍感亲切。

有时候玩家在加载游戏的时候会见到游戏代言人鹿晗的帅照，还能与鹿晗的角色合影，可能一些鹿晗的迷妹会非常开心，



游戏当中将会出现的各种强大敌人



个人战队的组建和配合是游戏过关的关键



公会当中会有各种颇有创意的功能



玩家可以根据自己的喜好设定自身形象



玩家可以根据自己的喜好设置自己的公会



游戏当中不同的职业会有自己对应的武器和战斗技巧

不过像我这种的糙汉子就比较无感了。游戏开场其实并不是只有一段动画，如果玩家愿意等待一段时间，就可以看到更多制作精美的开场动画。我们虽然很理解玩家急于进入游戏的心情，不过还是建议大家欣赏一下游戏制作者精心准备的小惊喜，绝对会让你满意的。

在进入游戏之后，玩家可以根据游戏的提示完成简单的新手指导。可能对于游戏大咖来说，这些新手指导实在是太过简单了，不过对于那些第一次接触到这款手游的《最终幻想》忠实支持者来说，这样的新手指导还是十分需要的，因为在手机平台，游戏的很多操作都有了很大的改变，无法完全按照《最终幻想》最原始的内容来体现。

度过了简单的新手指导，玩家就可以正式体验这款游戏了。不得不说，这款游戏的画面在手游平台甚至是电脑平台都是非常出色的，无论是全3D的画面风格，还是游戏实时的光影变化，在手机游戏当中都属于佼佼者，而更关键的是，它对手机的配置要求并不高，像我使用的老旧手机，只有骁龙615的核心，跑这个游戏的绝大多数场景都完全不卡，实在令我非常惊讶。有很多玩家可能会感觉好奇，为何这样一个画面出色、光影效果卓越的游戏在CPU性能不算高的前提下，还能如此流畅的运行这个游戏？其实原因很简单，就是游戏把场景合理的分割成了几个小块，玩家虽然看到的地图很庞大，但是能够探索的区域已经被游戏的制作者巧妙的设计好了，对于玩家来说，在能够保证游戏体验的空间下去除了纷繁复杂的场景，游戏体验自然就好了很多。而游戏的转场也设计的恰到好处，通过一段简短的游戏动画来为游戏赢得转场的时间，将场景过度尽量处理的自然流畅，这对游戏体验的提高也很明显。

游戏的画面表现的很不错，但是在手机这样一个狭小的空间里，总是利用虚拟摇杆的方式来跑图做任务，也是会累死人的。而其他的一些游戏在设计任务的时候，为了规避这些问题，将任务都集中设计到了一个区域，这样做虽然避免了跑图的问题，但是对于游戏体验的破坏也难以回避。《最终幻想：觉醒》则采用了一种折中的办法，玩家只要点击任务，游戏角色就会开启自动移动的方式，移动到目标任务那里，而如果你不想这么做，游戏也尽量合理的将任务NPC放置在了不同的位置，可以保证玩家流畅的做完连续任务，这对《最终幻想》这个游戏的整体体验来说，是相当重要的。

当然对于玩家来说，除了对游戏的画面设计、剧情任务的制作比较感兴趣之外，另外一个关注点应该就是游戏的战斗系统了。作为《最终幻想》系列的手游作品，《最终幻想：觉醒》在战斗设计上也充分考虑了手机的特点，同时尽最大可能保持《最终幻想》这个游戏系列的战斗特色和玩家需求，将战斗模式做出了自己的新意。

在游戏战斗上，《最终幻想：觉醒》采用了副本战斗的模式，玩家可以选择自己单刷，也可以组队的形式来挑战游戏的各种副本。而与其他游戏不同的是，《最终幻想：觉醒》的战斗形式是以玩家内部组建个人战队的形式来战斗的，这一次就算是玩家一个人单刷副本，也不会只是一个人在战斗了，而是带领自己组建的个人战队，去挑战那些颇有难度的副本。

个人战队的战斗模式，可以说让《最终幻想：觉醒》这个游戏玩出了花样，玩家不仅可以更换不同的队友以应对不同场景的副本和Boss，而且在战斗之中，也能够将自己的角色切换为其他队友，让整个个人战队发挥出最大的战斗力，通过玩家自己的

努力，打造出一支充满个人特色、战无不胜的战斗军团。

说到队友更替，就不得不说说游戏本身的角色升级系统。玩家这一次可不仅仅要升级自己的主要角色，对于队友的升级也是至关重要的，不同的队友会有各种不同的技能，如何利用这些技能达到最佳的效果，是需要玩家反复思考和练习的。如果玩家想要打造游戏最强的个人战队，不仅仅是需要考虑玩家角色的个人实力，队友的升级策略和技能提升也是需要反复考虑的。

当然，在手机屏幕这么小的区域去操作一个人物进行复杂的战斗，有些时候也太过难为玩家了。虽然很多技艺高超的玩家能够在屏幕不大的手机上进行复杂的操作，不过对于大多数玩家来说，辅助的自动战斗功能也是必不可缺的。相比其他游戏的自动战斗设计，《最终幻想：觉醒》坚持了手机游戏的自豪，并没有将自动战斗设计成全自动傻瓜化的走过场形式，而是采用部分操作的模式，让自动战斗也具有可玩性。自动战斗，只会帮助玩家在适当的时机释放攻击或者技能，游戏具体的角色行进的控制权还是交还给了玩家，玩家可以自行决定自己的前进与躲避。

除了游戏的战斗模式，游戏的另外一个出色设计——公会模式也值得聊一聊了。玩过《最终幻想》这个系列的玩家都会知道“飞空艇”这个令他们记忆深刻的标志要素，整个游戏系列的很多剧情都是在“飞空艇”上发生的，而《最终幻想：觉醒》则把游戏的公会内容整合到了飞空艇上，让玩家的互动与游戏剧情相得益彰，从中可以看出游戏制作者对“最终幻想”的了解和对游戏细节的把握。

游戏的公会系统设计的非常完善，除了游戏公会的一般功能之外，还特别设置了公会餐厅、公会红包和公会佣兵等独特功能。公会餐厅，顾名思义是吃饭的地方，玩家每天都有一次机会在公会餐厅享受丰富的大餐，回复自己的体力。而公会红包就不用说了，如果你是土豪又想泡公会里的妹子，怎么办？当然是给公会里面的玩家发红包啊……游戏最有特色的功能应该就属于公会佣兵了，这个功能可以说是加强版的公会战斗系统，玩家在加入佣兵之后，不仅可以雇佣公会里比自己战力更高的玩家来帮自己打副本、过任务。在被别人雇佣的时候还有雇佣工资可以拿，这个设计实在是深得玩家的内心啊。

除了上面介绍的这些，游戏当中还有非常多独具匠心的设计等待玩家去挖掘。相信玩家在体验过这个游戏之后，会在这个游戏的许多地方找到属于《最终幻想》这个游戏系列的印记。如果你是《最终幻想》系列的忠实玩家，或者是《最终幻想》这个经典游戏的仰慕者，那还等什么，快来体验这个《最终幻想》的手游作品《最终幻想：觉醒》吧，相信你会在游戏当中，找到自己曾经记忆犹新的属于《最终幻想》的回忆。P


游戏当中的飞空艇看起来很有气势

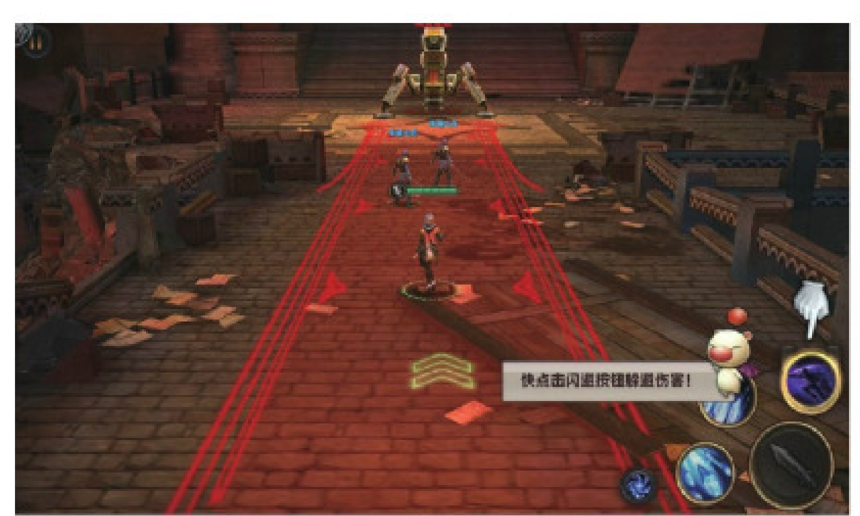

在手机上欣赏这样的过场动画还是十分过瘾的


游戏当中会有不同的地形对应复杂的战斗


游戏的光影效果令人目不暇接

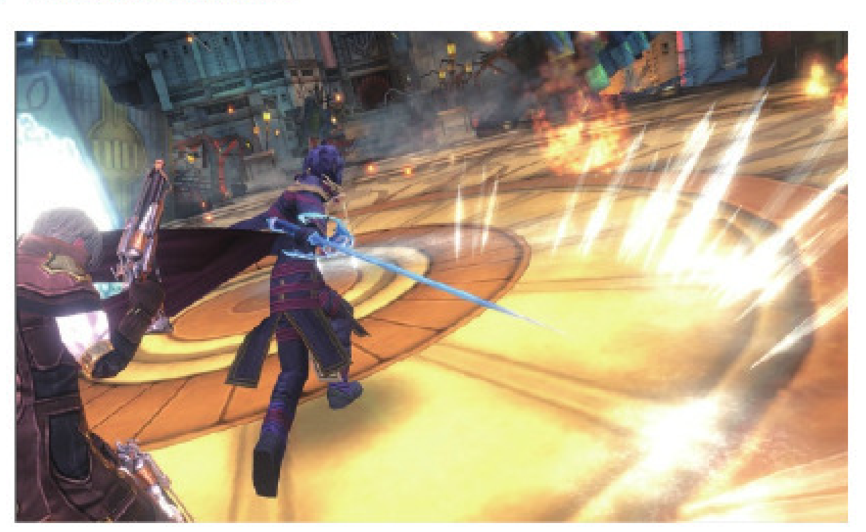


最终幻想的战斗十分酷炫，而且颇有挑战性


在敌人的范围攻击时地面会出现技能提示，方便玩家进行躲避

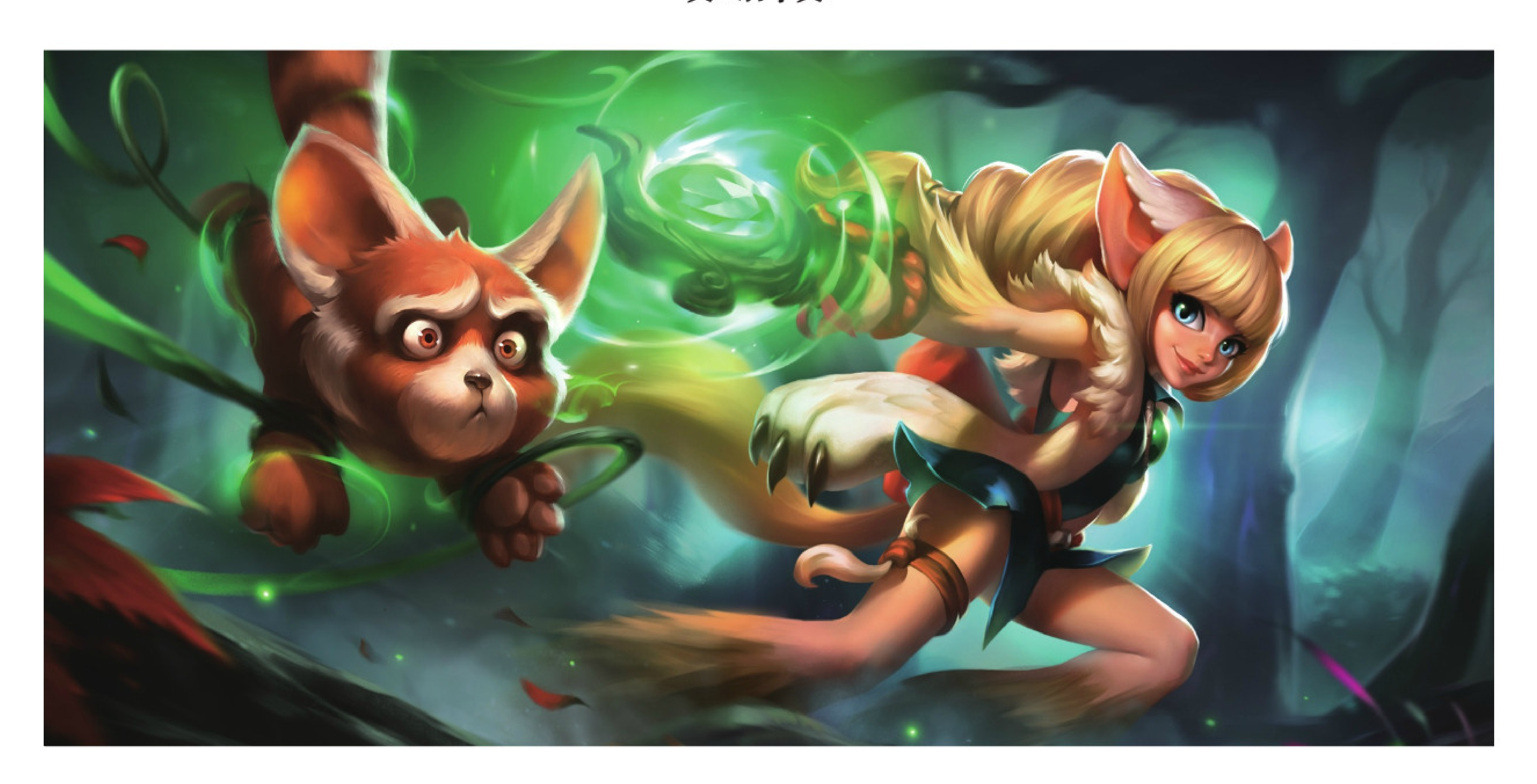


游戏当中的终结技十分强大，多加利用可以达到惊人的效果


制作精良的游戏CG也是《最终幻想：觉醒》的一大特色

《火炬之光》明亮的“暗黑”游戏

文 | 居千文



熟悉的背景故事

“灰烬石”是魔法的精华，是炼金术的本质，而灰烬石产自火炬之光小镇。

当矿工们在火炬之光小镇下发现了数条大型灰烬石矿脉时，邪恶的力量开始从地底深处被埋葬的过往中渗透出来，并威胁着火炬之光小镇居民的安全。

毁灭者、炼金术士和先知合力击败了红龙奥达克，但炼金术士一开始来火炬之光的目的就是为了灰烬石，他已经被灰烬石中的恶邪力量所影响。使用红龙奥达克的心脏后，炼金术士变得更加强大和邪恶了！

为了给“奥达克之心”充能，炼金术士杀死了昔日的同伴先知并重伤了毁灭者后顺手毁灭了火炬之光小镇，然后前往伊斯瑞安孤地，准备开始寻找并且夺取“元素守护神”的力量来给“奥达克之心”充能！

虽然最终成功挫败了炼金术士的阴谋，但奥达克之心却落入了虚空之王的手中。

《火炬之光》手游版世界观源自《火炬之光》，讲述的是原著的平行世界双生世界的故事。原本双生世界与虚空世界存在结界阻隔，可是双生世界的工程师在实验中失误，导致结界中的发条核心的状态部位不稳，最终被虚空之王控制大军趁机入侵。火炬世界的英雄们洞悉了虚空之王的阴谋，为了防止虚空之王通过入侵双生世界获得更加强大的能力，他们借助元素守护兽的能



灰烬战士“剑气爆发”技能


机械古龙是《火炬之光》移动版的终极Boss

力穿越发条核心来到双生世界，帮助这里的人们抵御邪恶力量。

虽然在表面上，他们成功赶走了虚空力量的入侵，但却意外发现这只是危机的开端……

个性的角色设计

作为一款Diablo Like游戏，由前北方暴雪主体员工符文游戏（Runic Games）打造的《火炬之光》拥有多样化的角色设计和爽快的战斗节奏，并因此得到了“暗黑之光”的名号。

在本次手游化中，符文游戏仍旧很好的延续了“多样化的角色设计”这一点。

《火炬之光》手游版目前有充满丰富打击感的职业“灰烬战士”、系列招牌职业“工程师”和法系职业“灵狐”。每种职业都有三男三女六种外形可以选择。

灰烬战士是稳扎稳打的近身物理职业，擅长使用剑盾、双手剑和长枪。类似前作《火炬之光2》中的灰烬法师，同是依靠灰烬石强大自己的职业。不同的是，灰烬战士利用灰烬石改造武器和装备，依然恪守修行者的信条。

工程师以机械力量为主，是一个有着浓浓“蒸汽朋克”风格的爆发型职业，虽然工程师可以使用单手锤、双手锤、长枪、重炮等武器，但无疑更重的双手锤才是工程师的最佳搭档。简单实用的服饰风格加上粗犷的外形，工程师可谓是《火炬之光》的系列招牌。

唯一的法系职业“灵狐”是双生世界的古老族群，他们优雅灵动，可用魔杖法器和弓弩等武器。虽然较之《火炬之光》系列中的炼金术师和灰烬法师在丰富性上稍稍单调，但结合技能核仍旧有着丰富的可玩性。

创新的技能设计

《火炬之光》手游版采用了富有新意的能力核设计，每个职业拥有6种能力核，每个能力核都可以升级，每两个能力核可以搭配出一个全新的技能。新技能可以根据主副效果同时拥有两个技能的特性和玩法。玩家可以通过搭配自由出最多36个技能。根据不同的战斗策略和战斗习惯创造出属于自己的战斗玩法。

新手玩家可以通过“随机推荐”功能选择一套具有特色的系统预选技能组合，也可以通过“训练场”按钮传送至技能训练场来调试了解各种技能组合。

游戏中的战斗模式是无锁定战斗，采用虚拟摇杆加按键技能的操作模式，滑动左侧屏幕可以控制角色移动，而右侧的按键则对应角色的普攻和技能。不需要玩家去刻意调整角色面向的方位，在普通攻击或者释放技能的时候会自动寻找怪物方向释放。虽然按键较多，但因为技能冷却的存在并不会出现手忙脚乱的情况。

除了职业技能之外，武器商还带有武器威能，橙色的传奇武器更具备独特的武器威能，不同的武器也会带来不同的战斗体验。

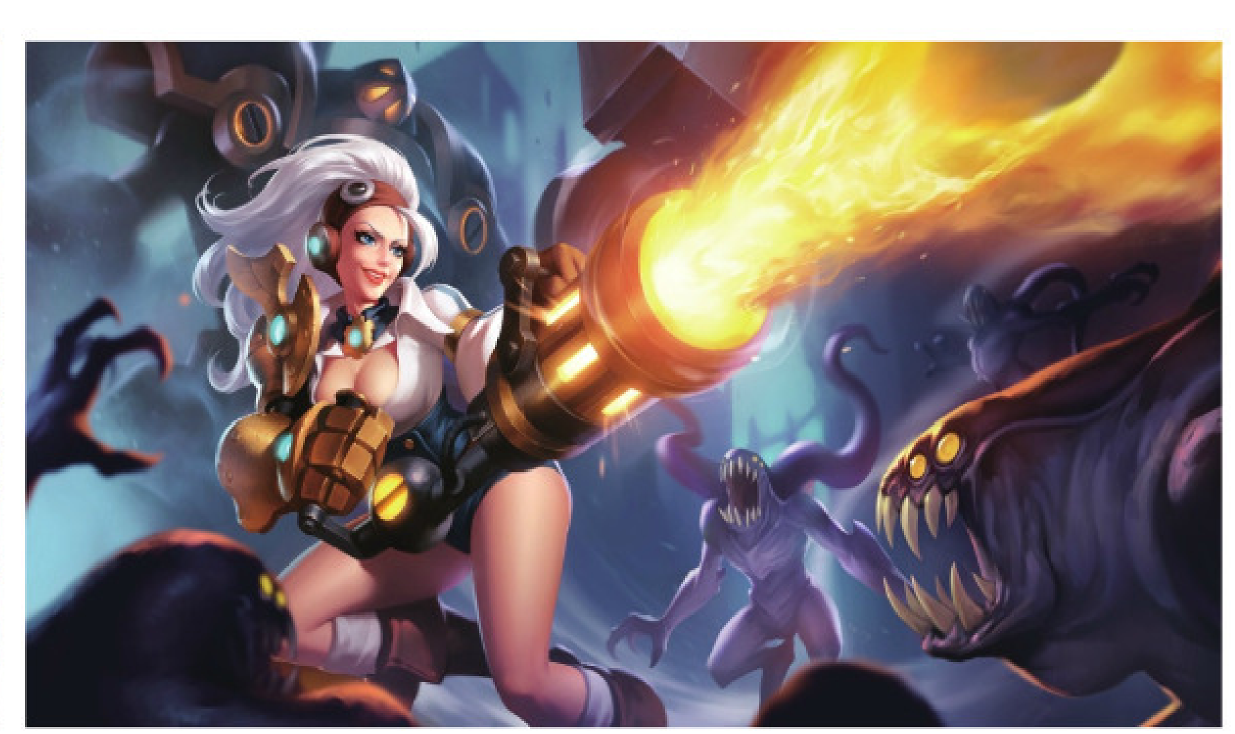
成熟的装备系统

《火炬之光》移动版装备被简单的分为白色、绿色、蓝色、金色四种品质。金色装备按照获得关卡的难度又分为T0、T1、T2等品质。从绿色装备起，装备会带有随机属性，随机属性又分白字、绿字和金字三种，拥有金字属性的装备无疑将是难得的极品。

得益于随机装备系统，哪怕是相同名字的装备属性都有所不同，获得一件属性超模的极品装备将成为实力的象征！

重铸和镶嵌功能同时也给了一件装备变得强力的机会，把


《火炬之光》手游版的技能特效也十分绚丽


虽然有女工程师的选项，但没人敢小觑她的输出


合理的技能搭配战术可以有爽快的战斗体验


娇弱的工程师使用大锤毫不吃力



《火炬之光》手游版的怪物攻击模式也很丰富



唯一法系灵狐的技能搭配图



使用重锤工程师威力更足哦!



灰烬战士虽然恪守准则，但灰烬石也改变了他们的样貌

一件装备打造到极品想必也能带给玩家极大的满足感。

有趣的宠物系统

宠物系统作为《火炬之光》系列的传统，在手游版中仍旧得到了很好的继承。《火炬之光》手游中会有二十多种宠物陪伴，并且每只宠物都具备自己特色，可以根部不同战斗情况搭配不同的宠物。

装备两只宠物不仅可以在战斗中自由切换，还会为玩家提供连携技能，帮助玩家快速清扫全屏怪物。根据宠物类别的不同，连携技能也会有不同的效果。如何选择更适合自己的宠物来协助战斗，也将会成为一门学问。

即使拥有着这么多的功能，每只宠物仍旧有着可爱的外形。究竟是选择外形还是选择能力，或许也会让选择恐惧症为难哦!

出彩的关卡设计

由于本次《火炬之光》的手游是以火炬世界的平行世界之一双生世界为故事背景，所以为整个游戏提供了丰富的发挥空间。双生世界俯瞰像是一个方形的东方太极，由东部大陆、西部大陆和中心环绕的理之沙漠构成。

《火炬之光》手游版目前开放了九个章节，每个章节有8个关卡。

从美丽的空港城区、静谧的幽暗丛林、壮观神秘的发条都市……多种多样的关卡场景可以为玩家带来极致震撼的游戏体验让玩家不会长久看着一张地图从而产生疲劳。虽然为了要适应手机游戏碎片化游戏特点，每个副本缩短到3分钟所有的长度。但系列游戏最大的特点随机生成地图在本作游戏中仍旧得以保留。

每次进入不同的地图进行挑战，随机关卡怪物、随机精英怪物、随机怪物技能、随机钓鱼池、随机隐藏房间、随机相位关、随机云游商人……众多随机要素让玩家每一次玩都会感受到新鲜感，某种程度上也避免了玩家背书地图，减缓对游戏疲劳感的产生。

策略的Boss讨伐

在Boss战上《火炬之光》手游版没有丝毫的缩水，为玩家带来了数十个风格迥异的关卡Boss战。如果没有足够“毁天灭地”的装备套装，那就只能仔细观察各个Boss的特点，采用不同的战斗策略和技能组合，才能成功战胜Boss。

如果技能搭配和操作足够出彩，那么即使装备便不再是桎梏玩家的条件。虽然游戏附带的辅助锁定不能让玩家在向前方释放技能的同时对其他怪物发动攻击，但这并不影响尤其体验，毕竟想在移动端的小屏幕上“6”的飞起也不是一件简单事。

丰富的额外体验

除此之外，《火炬之光》手游版有着1V1竞技场、天梯排位、2V2 MOBA灰烬之战、组队闯关等多种多样的交互玩法，而系列特有的钓鱼功能也被很好的移植了下来。在鱼池边钓上一杆不仅可以获得各种各样的鱼来帮助宠物成长，更是有可能获得意外“装备”收获呢! P

看《装甲少女》与《装甲联盟》
军武游戏该走向何方？

文 | isblue



2016年，英雄互娱一直比较高调，它也算一家在游戏“寒条”里逆势向前的公司。在它推出的众多手游新作中，也没少了二次元游戏的位置，这就是《装甲联盟》。

从《装甲少女》开始

在说《装甲联盟》之前，先来看看金山西山居半年前推出的一款手游《装甲少女》吧。看起来名字很像？其实游戏题材内容也十分接近。两者都是坦克拟人化同时定位于军武宅向的二次元拟人游戏。

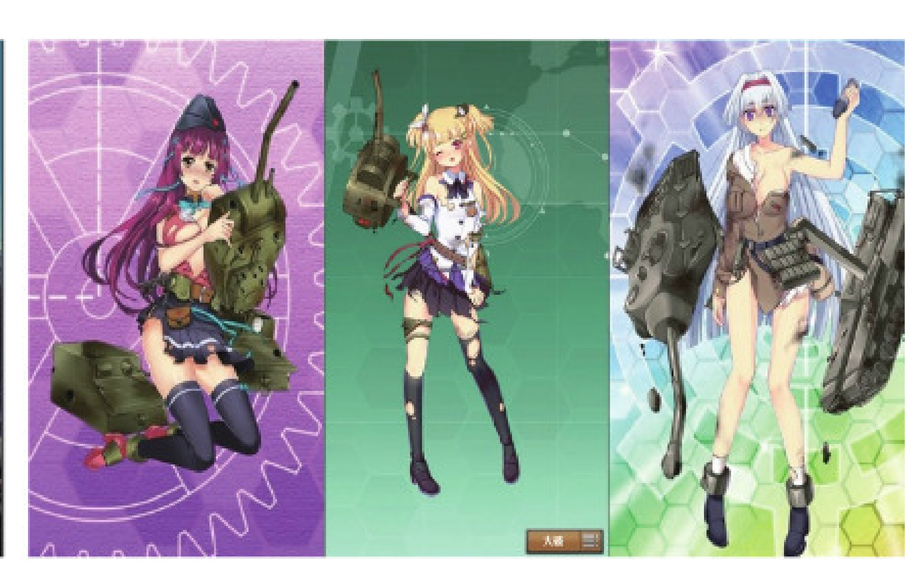
《装甲少女》游戏核心明确，一句话来说就是全面模仿“舰娘”。游戏的题材虽然定位于陆战为主的坦克娘，但战斗系统却是“舰娘”。两者同在拟人化的大背景下，系统被照搬过去，细节上充满了都合主义的生搬硬套。比如在“舰娘”里，常规战斗结束之后可以进入夜战，在夜战中小型驱逐舰可以通过鱼雷偷袭的方式击沉巨大的航母，而航母的飞机受当时技术限制无法在夜间起飞还击，毫无还手之力。游戏的这种设计不是基于制作方的想象，而是拥有史实战例支撑的。但《装甲少女》照搬夜战系统，原本的轻型坦克在夜间也成了神，可以暴击重型坦克，这样的设计却是完全站不住脚的。陆地坦克战与水上舰艇战完全不同，坦克夜战也没有什么历史战役的支持，更何况火力不足的轻坦克就算到了半夜火炮威力也不可能瞬间提升到能打倒重型坦克。所以，《装甲少女》的夜战系统就显得很荒唐了，而诸如此类的细节生搬硬套在游戏中还有很多。

诚然，《装甲少女》具备一款大厂出品手游的基本素质：优质而丰富的语音、风格统一而独到的界面、稳定的网络与系统



坦克多了，人物形象总有点相似


坦克距离慢慢接近是本作的微创新


破衣图自然是必不可少的设定

甚至方便多样的充值渠道等等……游戏在基本面上是完全合格的，但本质上依然没有摆脱“舰娘”的阴影，充其量只是一部基于“舰娘”的微创新作品，而且在微创新的道路上还不敢越雷池一步，最终搞了一个不伦不类的坦克娘游戏。

如果说当年的《战舰少女》是小公司技术实力有限只能效仿日本“舰娘”，那么大厂商制作的《装甲少女》为何不能把微创新变成“大创新”呢，为什么只做搬运而不做出自己的系统呢？客观说，游戏中也有制作人原创的内容（比如坦克之间的距离不断接近的设定），但夜战为什么被保留了？

我想在游戏设计的背后，是不同制作思路的博弈。也许在这个大公司的制作团队里有着两种声音。一种是摆脱模仿，做出自己的游戏，而另一种可能是因为害怕失败担责而宁愿照本宣科。这种对创新的害怕渗透在许多山寨作品里。它们之所以选择模仿，是因为不知道自己的用户想要什么，不明白游戏成功的核心是什么。创新是有风险的，而且风险很高，而模仿至少可以把成本降低，可以忽悠投资人或老板。大厂有能力把其他方面的细节做好，最终得以做出一部基本面OK的良作，离失败的悬崖似乎远一点。

《装甲少女》的情况大概就是如此，成品各方面尚可，但没有亮点没有惊喜，自然也不可能在玩家中激起更多的反响，游戏运营半年多，最终消失在军武娘游戏的层层余波之中。

《装甲联盟》做了什么

回头看，“舰娘”对中国二次元市场的助力不用多说，它像一把钥匙开启了这个市场，并且让后续的不少模仿作品也多少受益。但随着相似作品越来越多，军武宅的红利已经消耗得差不多了，2016年推出的军武娘作品，再难有成功者。雷同的玩法系统让玩家疲劳，流失越来越快。军武这个二次元中的细分领域，基本上已经到了不变则亡的时间点了。但如何变，还没有答案。

当我下载《装甲联盟》的时候，并未觉得它能给我答案。游戏宣传画面上一群萌妹站台。衣着与配饰隐约标示出她们是拟人坦克娘，看起来就是一部滥大街的军武娘游戏。但开始第一场战斗之后，我改变了自己的看法。游戏的战斗模式不再是看过无数遍的卡片回合自动战斗，而是全3D即时的坦克对战。

诚然，3D坦克战并不是新鲜事物，市面上已经有不止一部此类打法的手游，打法全都源于Wargaming的《坦克世界》。连Wargaming自己都已在手机上推出了《坦克世界：闪电战》，抢占这片市场，可见这种玩法的群众基础了。《装甲联盟》的战斗系统，正是《坦克世界》的简化，并加入了一些自己的玩法，要说创新是没有多少的。它让我欣喜的是，在军武娘游戏通通只知道走格子打回合的时候，有制作人愿意拿他山之石“拼凑”出这样一个二次元定位的游戏，的确有其意义。

军武宅与二次元，这两者的交集其实不小。在《坦克世界》中就不乏有人把自己的坦克搞成贴满美少女的“痛坦克”。日本动画《少女与战车》的热播也很能说明问题。但到了手游领域游戏却变得泾渭分明，一边是《钢铁力量》《坦克射击》之类的坦克射击游戏，一边是《装甲少女》之类的舰娘萌化游戏。在大家还在抢占自己那一份蛋糕的时候，游戏总是如此“规矩”。但2016年的现在中国手游早已是红海，只在自己的领域里挤破头皮也挤不出多少利润来，交叉市场才是新的机会。

《装甲联盟》的出现可能只是一个意外，它的战斗系统主要是为了英雄互娱的“手游电竞”战略服务的，游戏本身还有很多提升空间，但能够摆脱“舰娘”的回合制那一套系统另辟蹊径，却是一个跨越性思路。

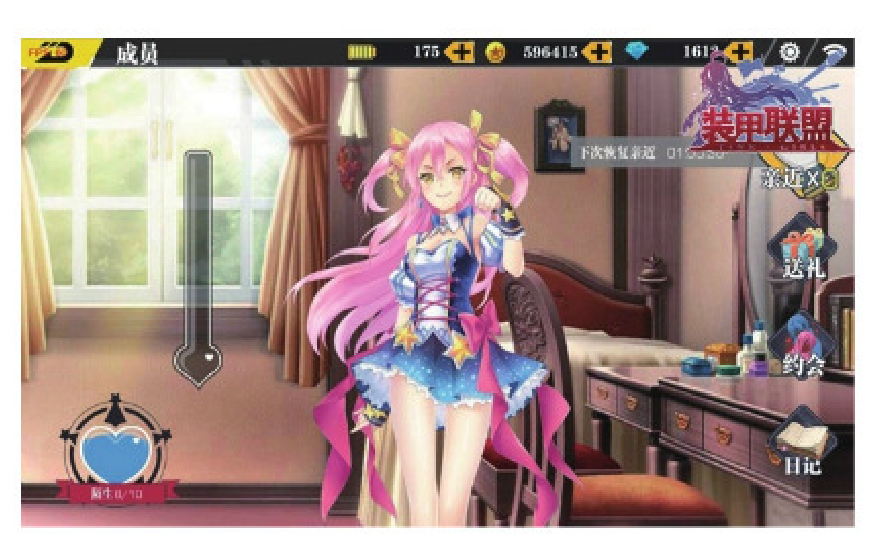
二次元也好，军宅也好，在红海之中唯有创新才有可能突围。创新是有风险的，只有愿意承担这个风险的企业才有资格走在行业的前排，逃避创新就是放弃执牛耳的机会，最终只能沦为二三线甚至被淘汰出局。



战斗是3D即时的



战斗中还有技能与绝技可以发动



游戏中的养成系统，可以用来提升好感度



坦克娘更接近“乘员”的设定



游戏在萌少女与坦克战之间找到了平衡点

从EVA到《刀剑神域》怎样才是合格的动漫改编游戏？

文 | Narcissus



当动漫市场在日本走下坡路的时候，二次元开始在中国爆发。制作是日本的，市场却在中国。于是，曾经那些依靠灰色通道在中国积累人气的动漫作品纷纷登场，用中国人最熟练的方式淘金——改编游戏。

从“海贼王”到《航海王》，这其中不仅是名字的变化，还体现了大环境的变化。越来越多的动漫作品被挖掘、被开发。新生代的玩家是幸福的，他们不用再像前辈们那样只能看看主机游戏的攻略。现在打开手机就能玩到“官方授权”“原作者监修”的正版作品。无论这些作品质量如何，至少它们是取得原作者授意的，这与几年前《小小忍者》等无授权作品有质的不同。

随着官方授权作品越来越多，当新鲜感过去之后，玩家发现正版授权的游戏质量参差不齐，有些作品的素质甚至不如某些山寨作品。面对没有诚意的改编，原作监修也拯救不了。而拿到授权的厂商之间更是明争暗斗，为了抢用户使出浑身解数。现如今，一个知名动漫拥有两三部改编游戏已经司空见惯，而这些游戏的风评总是不尽如人意，问题到底出在哪里？

新世纪福音战士

病入膏肓的改编手游，我们可以从《新世纪福音战士》说起（下称EVA）。EVA这个动漫品牌的知名度不用赘述，作品诞生15年以来拥趸无数，所有厂商都知道它的价值。但这个品牌改编游戏却是不大好改的，原因很简单，作品人物太少了。EVA的动画制作公司GAINAX自己开发的游戏多为文字冒险或养成类，以单机为主。日本其他公司制作的相关手游也是转珠休闲类。EVA这个品牌先天不适合做卡牌网游，这是它一开始没有被腾讯等大公司抢占的原因。然而，面对二次元的风口，后来的厂商们还是忙不迭地把坑占上了。

关注今年ChinaJoy的同学可能还记得，CJ上厂商搞了一个大新闻，展示了一台号称“史上最大EVA模型”的机体。结果这个史上最大初号机连站也站不起来，最终只能“蹲”在会场外。厂商们做的改编游戏也是如此，野心很大，但最终却“站”不住。

EVA的改编手游已经出过好几款，光是赶在今年夏天测试的就有两款。一个游戏叫《新世纪福音战士：适格者》，由魅族互动制作，另一个游戏叫《新世纪福音战士OL》，由黑桃互动制作。CJ会场上的“大新闻”就是后者的代理公司黑桃互动搞的。

先说“适格者”。这款游戏模仿的主要对象大概是《刀塔传奇》。顺便说一句，由于版权纠纷现在《刀塔传奇》这个游戏的名字已经换成《小冰冰传奇》。不过，无论名字如何换，模仿《刀塔传奇》的厂商依然趋之若鹜。《刀塔传奇》的战斗核心是需要众多的英雄，可是EVA这个动漫没有那么多人物让玩家去抽卡升星怎么办？于是制作方就强行把一台机甲拆成数个型号，每

个型号都需要独立升级、升星。玩家在场上同时看到三台零号机在战斗也是常有的事。在战斗方式上游戏简化了《刀塔传奇》的系统，机体以横版形式出场，以半回合制的方式行动，玩家唯一能控制的就是找时机触发机体放大招。

游戏加入了机体驾驶员的概念。驾驶员对不同的机体有不同的相性，“适格者”一词也在这里体现。但实际上这个驾驶员不过就是换了一种形式的机体“装备”，此类游戏多一个装备就是多一个坑，大家都懂的。

为了让这样一套战斗系统合情合理。游戏把原作背景大改一通，每一个地方都是让原作粉丝无限吐槽的。这样一部作品推出上市，可以想见粉丝玩到之后的感受。可以说，除了游戏中的人物和机体是玩家认识的之外，其他方面的体验都是负分。

另一款游戏《新世纪福音战士OL》情况也是差不多的，只不过它“借鉴”的系统不是《刀塔传奇》而是类似游族的《女神联盟》，变成一个更纯粹的数值对撞回合制游戏，并且加入了3D建模。当看到机体从机库中跑出来徒步前进几十米就开始战斗的场景时，我差点眼睛掉下来。

游戏同样遇到原作人物太少的问题，解决的办法就是想尽办法把所有配角都送上前线，就差把司令官也设定成卡牌了。这样一款游戏，拥有3D的画面，花钱买了出名的一个IP，最终做出来的游戏却是被所有粉丝抵制，游戏最终的结果也就可想而知了。

如果有一壶好酒，那么宣传能够让它美名远扬。但如果是一壶臭酒，那么宣传只会让它臭名昭著。EVA的改编游戏就是如此。游戏从一开始的制作环节就出了问题，与粉丝脱节，与原作脱节，最终不可能做出好结果。甚至让游戏公司都不愿承认这是自己的作品。相信游戏公司的项目经理都算得清这笔账，但为什么还是对这样的项目趋之若鹜，原因就是心存侥幸想做风口的猪。

助长改编游戏乱象的另一个原因，就是游戏媒体混淆视听的宣传。厂商的原则是“只谈原作，不讲游戏”，大部分有关游戏的文章里总是充斥着对原作动漫的褒扬，对自己的游戏却是轻描淡写甚至一字不谈。而充斥软文的网络游戏媒体从一开始也没有准备将这些改编游戏分个清楚，只要是厂商发来的内容就照单全收，编辑看到知名品牌也是一通好顶赞，全然不关心游戏的真实品质。这样的媒体环境给了很多厂商浑水摸鱼的机会，即使自己的游戏不行，只要赶上一波品牌宣传的“风口”，再做些搜索优化，自己的烂作也能小赚一把。如此侥幸心理的厂商不在少数，才会催生出如EVA改编游戏那样的产品。结果就是，当每个人都想搭便车的时候，就没有司机去开车了。

二次元的风口如今依然存在，但只想借此机会赚一把却不好好去做产品的人，即使一时飞起，最终也只会摔得更惨。“只要买个有名动漫就能做游戏赚钱”的时代已经结束，再有名的动漫也得好好动脑筋才能成功。

名侦探柯南：无尽追踪

说到其他改编思路，《名侦探柯南》可能是另一个参考案例。这部动漫同样是被多家中国厂商代理，先后推出《名侦探柯南OL》《名侦探柯南：无尽追踪》等作品。这次就讲讲副标题是“无尽追踪”的改编作——一款跑酷休闲游戏。据网上资料游戏是触控从一家IP管理公司那里拿到的版权。可见无论什么时代，“买办”都有市场，可惜买办们把生意做完，游戏怎么样就不管了。

侦探题材如何用跑酷来演绎？体验下来发现其思路就像柯南的剧场版一样——把推理片变成动作片。游戏的流程为关卡形式。先是过场的剧情对白说明当前情况，然后发生案件主角开始“跑步”收集线索。几轮跑酷收集到需要的证物之后，就开始追逐“凶手”。一开始追的只是黑衣人，在证据（道具）收集齐之后黑衣人就会显示真身，最后追到犯人就算过关。



2016年ChinaJoy上厂商搞的大新闻



由魅族互动制作的“适格者”



“补完”这个词已经用滥了



游戏自动战斗，玩家手动控制技能释放



游戏主界面，既视感满满



游戏标题（注意那串英文的版权信息）



这是游戏主界面，那些花里胡哨的按钮真有中国特色



柯南你的球鞋还有这个作用呢



道具集齐之后，黑衣人就会露出真身

游戏其他内容都是围绕跑酷而设定的，从关卡的素材收集、星级评价到人物碎片的收集、道具强化那一套，按照游戏指示一路去刷就可以了，完全无需动脑。一路玩下来，需要玩家掌握的是如何灵敏地跳钻滑躲，而不是去推理谁是凶手。拿不到关键道具，就算犯人在眼前也不认识。在国产手游里期待推理游戏是我错了。

柯南题材的游戏就像四大名著里的《红楼梦》一样，眼看“火影”等作品滥大街，它却乏人问津，归根结底，还是题材限制导致游戏太难设计。“火影”“海贼”上去打就行了，但柯南最适合的是文字解谜游戏，然而文字类游戏设计困难还不吸金，花了大钱买IP的厂商是不想投入精力去做的吧。要说本作唯一的取巧之处大概就是其定位于儿童用户粉丝向，小孩子们玩一玩跑酷，充不了几个钱，然后游戏偷偷向家长的手机里推送一些通知栏广告，神不知鬼不觉地完成营收目标，真是熟悉的路数。

刀剑神域：黑衣剑士

如果说柯南的思路是休闲改编，是在日本早已经用滥的思路，那么《刀剑神域》的改编就是冲着还原原作而去的。与上文举例相比，国产《刀剑神域》改编作算是质量比较好的，甚至可以与日本的同名改编比一比。不过在这部游戏中，可以最明显地看到剧情还原与收集养成之间的冲突。

《刀剑神域》有多部手游，《刀剑神域：黑衣剑士》是由国内厂商触控研发的国产游戏，另外有两部作品分别名叫《刀剑神域：代码寄存器》和《刀剑神域：记忆碎片》，都是日本公司制作的游戏。国内某些无良网站故意把这些游戏混为一谈，让国产游戏近水楼台地吸了不少量。

先说战斗系统。《刀剑神域》原作是一本以游戏为背景的小说，据一些考据党说游戏故事参照了《仙境传说》，有说是《魔力宝贝》，还有些中国的报道说是参照了中国的《完美世界》。无论游戏背景有何参照，最终小说的世界是自成一体的。诸如“人死不能复生”“玩家显示为真人相貌”等设定都是无法在现实技术中实现的。而游戏中技能即时发动、技能熟练度随使用频率而上升等设定，则是为了给主角“开挂”让路。正如主角在动画中所言：“这是一个自由的世界。”只有游戏世界足够自由了，才会产生有趣的故事。但在现实中，没有这样的游戏，即使有，也只是“自由地花钱”。

《刀剑神域》手游中的战斗系统就是处处设限，一点也不“自由”。作为一款拥有3D画面的游戏，本作允许玩家在地图上自由行动。但小小的地图却有“空气墙”，玩家只能按着指定的路线前进。游戏遇敌方式为明雷并且是躲不过的。开战之后会进入战斗场景。有一个类似《最终幻想8》的战斗界面。人物以回合制的方式行动。我方与敌人分别出招，当技能条满后就发动技能，角色大招都有特别的动画展现。

乍看之下，游戏战斗系统也算有模有样，甚至有一点手机大作的感觉。3D模型也尽量还算了动画角色的一些特点。甚至是作为杂兵的敌人，也参考了动画的设定。

但从“空气墙”到“回合制”无处不是对玩家的限定。没有主城，没有隐藏NPC，副本依然要一关关进入，材料依然要一

点点去刷。“依靠熟练的技巧打败Boss”这样的情况在游戏中是不可能发生的。这完全是一个看数值的世界，而数值只与角色星级有关，没有死橙卡（角色卡分为蓝紫橙红）就没有最高数值，无论PK还是打Boss都没门。

游戏的角色培养系统很普通，就是围绕角色卡设计的那一套，主要的课金点也在这里。一是抽好卡，二是打造好的装备。游戏还设定有羁绊系统，说得好听是“让废卡也有用武之地”，其实就是变向增加玩家收集人物的负担，在课金抽卡上投入更多。

还有一个问题。《刀剑神域》系列小说是由不同的游戏世界构成的，NPC各自背景都不同。现在一个抽卡系统必然需要让所有角色齐聚一堂。结果就变成明明副本在“刀剑”的世界，却出现“狙击枪打史莱姆”之类的场景，代入感很差。游戏在剧情还原方面所做很少，角色卡也没有更深入地挖掘（比如每个角色单独开剧情或回忆），倒是把日常的什么钓鱼、挖矿、VIP做了满满一堆。等玩家开启自动战斗之后，更是连那3D地图也变成了形式主义。游戏最终沦为一个粉丝向的集卡与养成之作。

《刀剑神域》的综合素质是不差的，3D的建模、不错的画面表现，对于随便玩玩的人来说可能觉得还行，但粉丝们要的恐怕不是这样一款游戏。而对于没有接触过原作的玩家，则是另一种尴尬。潦草的剧情很难让他们感受到《刀剑神域》的魅力，最终不如去看小说或看动画。

作为一部因为剧情与人物而火起来的作品，《刀剑神域》的核心在剧情。但手游并没有完成好对剧情的还原。看看隔壁的同题材作品“记忆碎片”，从名字就能看到重点是在“记忆”，是剧情。它的画面可能还不如国产作品，但日本厂商毕竟知道粉丝需要的是什么，所以在粉丝中，后者赢得了更多的口碑。而国产《刀剑神域》只是一款有《刀剑神域》外壳的卡牌游戏。当然也许仅仅这样也赚到了不少人的“抽卡费”了吧。

随着二次元经济的来临，动漫改编游戏将来只会越来越多，但粉丝不会再饥不择食地见坑就跳。中国玩家的素质一直在提高，玩的游戏多了，口味自然会提高。如果游戏没有自己的定位，不知道粉丝所需要的是什么，那么即使游戏靠着动漫的名气传播出去，最终也只会被用户“怒删”，甚至被用户骂到都不愿承认游戏是自家做的。在盗版时代，开发商遮遮掩掩是怕版权方找上门来。但到了正版时代，无良的开发商依然混淆视听，大概是生怕自己的烂作被玩家骂上门来吧。



本作名叫“黑衣剑士”，叫后来拿枪的桐人如何是好



玩家创建原创角色



3D战斗场景，用了2D半身头像，看起来舒服一点



战斗特效不错，不过有了自动战斗就不需要战斗了


3D建模，远看还凑合，离近了就不能看了



这设定看起来很眼熟对吧



这么早就提示有自动战斗真的好吗

《神钓》
千人千面的八百万神

文 | isblue



我在玩到一个挺有趣的游戏《ドラマチックRPG 神つり》时，依据中国玩家对日本作品习惯性的处理方式“忽略假名只看汉字”的原则，就称它为《神钓》吧。而前面那一串假名的含义，大体来讲就是强调本作是一个重剧情、重人物刻画的作品。然而这是一部连线消除游戏，该如何体现剧情呢？

超大文字量剧情

要说本作与此前玩过的三消类游戏最大的不同，莫过于其超大文字量的剧情了。一开始我以为只是教程部分主角们话多（不少游戏教程关都有大量废话），后来我发现，后面的关卡，剧情丝毫没有缩减。游戏每一章分为若干小节，每一节又分为好几场战斗，在战斗开始之前、Boss战之前以及Boss战之后分别会有三段小剧情。每关都有，毫不偷懒。这些剧情或是插科打诨的轻小说式的日常，或是介绍当前敌人或新人队友的情况，或是对主线情节的推进。但无论大小战斗，剧情是一定会有，而且不能跳过。

回想现在的很多游戏，尤其是三消休闲类的，一般在开头给我们几行字的剧情介绍，之后就不会再有什么剧情了。剧情往往只是为新手教学服务而已，制作方估计压根没想过去收尾。《开心消消乐》有一个小动物们要去救村长的开场剧情，玩过600关的同学们还有几个人记得？村长爷爷怕是永远别想得救了。现在的某些卡牌游戏，剧情更是与玩队伍配置严重脱节。欧洲人一发抽出强力SSR，但这些人物在主线剧情里甚至还没有登场。主角们一边在剧情里猜想“那个强大的黑衣人到底是谁”一边却和“黑衣人”组着队刷着副本，很违和。抽卡游戏卡池的不确定性，导致玩家队伍


待机画面可以有小小的互动（主角会睡着）


剧情开篇画面，第一章是救出“七福神”的故事


游戏的抽卡系统有点“鲤鱼跳龙门”的感觉



只有在剧情中出现过的人物才会在抽卡池中出现



游戏的升星系统很有特点，打倒特定的敌人才能升星

配置不固定，这就让剧情很难围绕玩家实际队伍成员去展开。有些游戏剧情能省就省，有些游戏只有活动副本才上剧情，有些游戏索性就没有剧情算了。在这样的背景下，玩家也学乖，点任务跳剧情已经成为习惯。这种习惯又进一步影响游戏的开发者，如今不少游戏剧情只显示一次，此后这个关卡就是用于刷材料的了，为了方便玩家刷刷刷，所有不必要的内容都被省略了。害得真有玩家想回看一下剧情，都没有地方可以去看。或许这也能解释为什么现在手游剧情里的错别字那么多，即使是网易腾讯的游戏也不例外，可见剧情在国产游戏中的权重被降到了多么低的程度。

现在《神钓》做的事却是反其道而行之，在一款连线消除游戏里加了那么多剧情，到底意图何在？是为了培养出一个原创世界观，还是增强玩家的粘性？我觉得这部作品更像是试水，看看有没有玩家愿意为剧情买单。截止到10月份，游戏剧情只开放到第一章，而游戏的下载量还只有10万，看起来试水的结果并不理想。

怪力乱神的人物

游戏的世界观是一个原创的多神共存的世界。东西方神祇混杂在一起出场，既有高天原的天照大神与须佐之男，又有《圣经》中世界末日善恶对决的最终决战“哈米吉多顿之战”。须佐之男是一个天界的摇滚巨星，而“阿修罗”则是由三个兄弟合体而成的大邪神。游戏第一章主要的情节就是主角小队一路救出“七福神”的故事。

“七福神”在日本信仰中被认为是会带来福气、财运的七尊神明，一般以惠比寿、大黑天、毘沙门天、寿老人、福禄寿、辩才天、布袋为七福神。光是看这些名字也会发现，这些神明没有几个是日本本地产的，大多是中国或印度的神佛传入日本后再结合当地信仰的变种。日本的神话传说原本就吸纳了大量的海外文化，在游戏中再把这些内容重结解读也不奇怪，毋宁说这样更增加了玩家对游戏剧情的好奇心。

当然，由于游戏将这些人物都重新做了人设——从外形到性格，所以大多用片假名（类似汉语的拼音）表示人名。这就让玩家陷入了“片假名地狱”，尤其是日语不好的海外玩家。忽地窜出不明所以的人名确实让人头痛。不过仔细想想却不难理解这种现象，对日本玩家来说，这些神明早是被众多日式游戏用烂了的。随便搜索《怪物弹珠》或是《智龙迷城》都会发现，以惠比寿为代表的一干神明全都以不同的姿态在那些游戏里登场过。就像国产游戏里关羽、张飞甚至潘凤已经不需要剧情去解释他们是谁一样，玩家看到这些熟悉的名字就知道他们是谁 了。同理在《神钓》里，一群日本神明也不需要背景介绍，只需要顶着名字大摇大摆地登场就可以了——而他们的性别、外形、性格则都可以做180度的大调整。

游戏可以一共派10名随从式神上场

从这样的人物设定也可以看出《神钓》的游戏野心。它想站在“巨人的肩膀上”，想让剧情也值钱。在游戏上市的同时，制作方还推出了同名漫画，这样的思路没错，按中国炙手可热的概念来说就是“孵化IP”。但从游戏推出后的表现来看，恐怕并没有达到制作方的预期。因为游戏除了剧情之外，别的玩法实在太单薄了，一个游戏的养成系统可不是光依靠“增加上场人物数量”就能够拉长的。本作的养成系统只有一个亮点，就是角色的升星是通过击杀特定类型的敌人实现，而不是传统的依靠素材或同名特定卡。除了这点之外，其他的升级升星培养都毫无亮点。受制于连线消除系统，角色技能也没有给人留下太深刻印象。如果说游戏的剧情可以有8分，那么游戏系统也就6分及格而已。在打完剧情之后，玩家很快就会失去动力继续刷刷刷了。

重度游戏的未来之一是剧情。这个观点我是同意的。但如何把剧情与休闲的手游结合起来，又让玩家愿意为剧情买单，却是未来的手游需要思考的。越来越多的游戏——无论中国还是日本——都在证明剧情对人物塑造的良好作用以及对手游生命周期的正面影响。但是，这些变化都还没有让玩家意识到为剧情掏钱。对剧情的长久忽视让玩家和厂商都养成了坏习惯，期待现在的量变在不久的将来会引发质变，相信玩家为优秀剧情买单的时代会到来。届时，打上RPG标签的手游将会成为真正的RPG。



游戏剧情将日本的神话传说进行改编，将东西方的神祇们混杂在一起出场



游戏的战斗系统其实就是连线消除

《狂热崩坏》
有一种游戏叫“乱消”

文 | isblue



“乱消”算是我生造的一个概念——相对于传统的“三消”而言。

传统的“三消”，无论是转珠还是交换位置，往往是在一个规则的棋盘上面，横、竖位置连成三个或三个以上的同色元素即可消除。“乱消”的消除方法与三消一样，连接三个以上同色元素即可消除，它与“三消”最大的不同在于，“乱消”是在一个不规则的棋盘上进行的。各种元素不再以四四方方的形式排列在棋盘上，而是杂乱地堆砌在一起，玩家通过连线或点击将相邻的同色元素连在一起进行消除。而那个带点弧形的消除池，用“锅”来比喻大概最恰当。

在我近期玩过的“乱消”游戏里，感觉最好的就是这款名叫《狂热崩坏》（Crash Fever）的游戏。它是日本公司Wonder Planet制作的手游，虽然游戏上线的时候遇到了一些问题导致长达一个月的“维护”（日本手游的维护时间之长也是出了名的），但游戏上线一年以来的成绩却是稳步上升。游戏在今年夏天推出了国际中文版，很快也窜升到中国台湾地区的免费榜前10。作为一款轻度休闲游戏，这样的成绩已属不错。

《狂热崩坏》的画面很有个性。在纯白的背景上涂抹各种颜色鲜艳的几何图案，俨然是对人们想象中“电子世界”的完美投影。游戏开始就介绍说由于女王（System）的爆走，电子世界陷入了混乱，这个世界的住民（存储单元）需要“你”的帮助。于是，一场带领虚拟元素的征途就这样开始了。

和大多数的休闲游戏一样，故事有一个开始，然后……就没有然后了。玩家永远也无法知道女王是谁，长什么样子。玩家所做的只是每天上线，抽取不同的角色，挑战不同的Boss，直到某一天忘记了这个游戏。不过没有关系，没有情感的电子世界并不会因为人类忘记了它们而感到悲伤。它们的存在自有它们的逻辑，会悲伤的只是用它们来解析情感的人类自己。

这个休闲游戏并没有去探讨我上面所说的那些内容。它只是用明快的画面与像素风格的图标确立自己的特色，营造出一种与竞争者（比如《智龙迷城》）全然不同的氛围。作为一款休闲游戏，如何让地铁上的陌生人瞟一眼就记住是很重要的。《狂热崩



游戏采用点按操作，每次消除的元素越多攻击力越强，使用不同人物还可以获得不同攻击技，玩起来手感很不错



收集养成系统类似于《怪物弹珠》，是玩家刷刷刷的主要动力



游戏中四种属性的元素互相克制



游戏可以多人协力战斗，类似《怪物弹珠》



这个日常活动……并不邪恶



满满的像素风格

坏》在这方面做得不错。快节奏的电子音乐搭配电子风味浓郁的特色画面，让玩家很容易记住这样一个游戏。怪物被击退时的像素碎片，Boss战之前跳出的无数警告弹框，包括进入游戏时那个酷似Windows 10的图标，都从细节上渲染了游戏的“电子世界”背景。细节取胜这一点在本作中有很好的体现。

游戏的战斗系统围绕乱消展开，形式上与《智龙迷城》相近。三名角色组成小队上场，可以拉一名好友角色作为外援（俗称“抱大腿”）。上场后按次序发动攻击，轮到每一名角色时，玩家共有三次消除机会。最终以三次消除的元素总量发动攻击。角色自带主动技，以回合为倒数计时，玩家手动点击发动。另外每个角色还带有个人特技，通过消除同色元素触发。

游戏以点按的形式进行消除。玩家按住某一种颜色的色块，与之相邻的色块就会自动连接起来，放开手这些色块就会自动连接消除。同时连接6个以上的色块会触发同色角色的特技球（生成一个带角色头像的色块），下一轮消除这个色块就可以在攻击时发动角色特技，给敌人巨大伤害或是给队友追加Buff。同时消除10个以上的色块会生成更大的特技球，除触发角色特技之外还会爆炸摧毁周边色块，使同一轮的攻击威力更大。另外，玩家每次消除时还会积累能量条，当能量集满时就能发动Fever Time，在指定时间内会有无数色块下落，玩家靠手速尽量多点击色块，以一次全员攻击给敌人造成巨大伤害。

游戏运营已经一年多了，战斗系统总体已经很成熟。新人玩家无需刷首抽也可以轻松打到20章。角色与战斗系统环环相扣，独立的角色副本也很丰富，每天刷刷刷独有乐趣。此外快节奏的战斗过程也适合碎片时间，队伍搭配考验玩家的策略。游戏最大的特色是支持多人实时联线协力打Boss（大概是参考了《怪物弹珠》的玩法），亮出自己神卡的时候到了。

在人物设计方面，游戏并没有逃出传统休闲游戏的窠臼，以竖屏的矩形空间设计人物，风格上以模仿《智龙迷城》《怪物弹珠》等作品为主。每个人物都限定在较小的空间中，升级之后加上各类特效表示“变强了”，虽然游戏提供单独浏览人物立绘的功能，但养眼的福利还是不多。

游戏人物分为蓝红绿黄四种属性并相互克制。同时有攻击、生命、回复三种属性。人物以星级区分稀有度，低星人物可以通过材料升星为高星人物，有些人物可以连续升级三四次，从二星直接升到六星。最高级的人物还可以“觉醒升级”，升星成不同属性的角色。总体上说，人物收集与养成系统很庞大，而且提供了不少可以多次升星的角色，让免费玩家也有了变强的途径。收集养成是游戏刷刷刷的主要动力。

游戏上线之后人气不错，各种运营联动也一直不断。系统赠送的免费抽卡机会也很丰富，只是随便玩玩也能积累一大把代币抽好几次的“10连抽”。也许是游戏运营已经一年的原因，感觉不少四星卡都是白菜价随便都能抽到，而且往往都是能一直升级到六星的。慷慨的运营也是这个游戏持续吸引玩家的原因之一吧。

作为一家小厂的原创作品，《狂热崩坏》的成功一半是游戏本身素质不俗，另一半就是“乱消”游戏已经得到日本玩家的认可，也算是站在巨人肩上的“集大成之作”。自从《Line 迪士尼TsumTsum》在日本的Line平台取得注目的成绩之后，日本Google Play就会不时出现同类作品，抛开山寨不说，大部分都是自带IP（知名品牌）的作品，并且都取得了一定的成绩，例如《漫威三消》（Marvel TsumTsum）、《料理妈妈：料理消消乐》（Cooking Mama Let's Cook Puzzle）、《HelloKitty快乐消》等，有爱的同学都可以去试一试。P



游戏经常开启联动活动，引入知名动漫人物角色提升玩家的抽卡积极性

《忍者噩梦》在地下城做忍者一定搞错了什么

文 | Narcissus



忍者题材在日本也算是香饽饽，忍术秘法配合飞檐走壁可谓日本的武侠。《火影忍者》等作品的影响力自不用赘述，而女忍者紧身装束配网格衣着早已成为萌属性的一种。虽然在历史中女忍者的事迹鲜有记述，但这依然挡不住创作者的热情，忍者题材的作品还是层出不穷。

这次介绍的《忍者噩梦》（**シノビナイト メア**）也是一部忍者题材的作品，官网的宣传语是“地下城探索型大河RPG”。游戏并非完全围绕忍者，还加入了武士和召唤等内容，游戏也顺应时代地采用3D的过场演出与战斗动画，打造一种高大上的感觉。3D确实有好处，但玩家是不是觉得好就见仁见智了。

战斗系统

先说游戏最有特色的部分——战斗系统。游戏的战斗分为两个部分，一部分是玩家在战略地图上搜索前进，一部分是玩家遇到敌人之后进行战斗。

游戏的大地图设计成类似《不可思议迷宫》那样的探险模式。玩家在一个迷宫地图中探索，迷宫都是方方正正的，拐角都是90度。这种方正地图本来比较好走，但本作没有采用ARPG的俯视视角，而是采用主流ACT游戏的过肩视角（想想《古墓丽影》玩家总盯着女主角的屁股）。在ACT视角下即使是最简单的迷宫也会把人转晕，好在游戏有小地图帮助我们找到正确的方向。在探索的过程中，偶尔会出现谜题，解谜的方式无外乎绕个道或往回退几步踩个开关。探索迷宫的目的是找到关底Boss并击杀，在探索过程中会随机捡到金钱或道具。看地上用浮夸的模型摆一大箱金子，总觉得是个蹩脚的诱拐陷阱。

本作没有设置国产游戏流行的虚拟摇杆，而是直接在屏幕上下左右滑动来控制人物行动。游戏这样设定倒不是因为日本人讨厌虚拟摇杆，而是因为游戏并不需要在探索地图中战斗。当玩家在地图上遇到敌人就会切换到战斗场景。战斗也是过肩视角的回合制。玩家选择的主角会带着自己的随从（武士）参加战斗。武士除了普通攻击之外，还可以选择发动技能或是跳过本回合的行动，技能发动之后需要冷却时间才能再次发动。武士攻击时有几率打晕敌人，这时忍者就会出手追加攻击（补刀）。最后，游戏还能选择“总攻击”用一波全体攻击给予敌人致命一击，搞定战斗。

总体上本作的战斗系统有点像《最终幻想》的7代或8代，但简化了很多内容。



游戏故事背景发生在春夏秋冬四个国度之中



游戏主界面，四名主角任君选择

好在日式手游在剧情上一直比较有良心，玩家只要拿着首抽卡配合一个普通阵容就可以一路打下去。当然，适当研究一下Boss特性与属性关系还是很有必要的。

剧情人物

诚然，3D模型不如2D原画美型。3D模型的优势主要体现在演出上，有了3D模型，人物不再只是一张图片最多只能眨眨眼摆摆手。人物可以在3D场景中自由行动起来，镜头也可以有更多角度的切换。换句话讲就是可以在游戏里运用电影的镜头技巧来叙事——虽然屏幕上跳出的对话框总是比较碍事。

本作借鉴了不少主机游戏的演出手法，将人物置于3D的场景中，通过即时演算让角色演出一段段情节。虽然手游的画面质量很一般，角色身上充满了粗糙的多边形，但是人物说话的时候会有丰富的动作表现，镜头也灵活得多，再加上声优们的卖力演出，给了玩家更好的代入感。此外，游戏还有一段表现四位女主角的动画放在开场衬托气氛，让人看完就想去抽卡。

不过进了游戏玩家就会发现，四位女主角并不需要玩家去抽卡获得，而是一开始就送给玩家可以任意切换上场的，她们就是游戏中设定的“忍者”。虽说身份是忍者，但她们的衣着可很不忍者。从和风露肩装到魔法少女打扮都有，此后很可能还会追加皮肤。游戏中每个角色都有体力（命灯）限制，体力消耗之后角色的各项能力都会下降（借鉴了《战锤40K自由之刃》的设定）。游戏在这里送了一个福利，玩家可以通过“入浴”来恢复角色的体力。可惜的是入浴画面很是敷衍，画面笼罩在一片水雾之中，其实什么也看不清。

游戏不好玩都是3D的锅?

3D模型在日式二次元手游中的使用率并不高，运用到剧情中的情况更少。充斥着卡牌收集要素的日式手游往往没有什么连贯的剧情，以竖屏操作为主的游戏更爱用Q版形象。真人比例的3D形象往往用于角色待机界面，用于和玩家互动。《忍者噩梦》采用横屏模式，不但保留了待机画面角色的互动（很好又可以袭胸了），在战斗地图上也可以与妹子互动，比如放置妹子（不进行任何操作）一段时间，她就会转过头来问道：“是不是把我忘了？”通过细节的互动提升游戏体验，这是日式游戏惯用的方式，而3D模型让这种细节可以在更多场景中体现。然而3D天生与2D在表现方式上有所不同，也许中国玩家早已习惯了多边形的3D手游，有了很强的“忍受力”，但日本的二次元玩家看惯了精致的2D画面，并不一定觉得就是3D好。不过，随着越来越多的3D手游在日本成功（比如Colopl的《白猫计划》），今年3D作品明显多了起来，尤其是VR概念的兴起更是让日本厂商开始在3D游戏上投入更多。可见，用户不接受3D并不是因为2D比3D好，而是3D没有好好做。只要好好给3D建模，精心设计，细致贴图，就算是最核心的2D玩家也是愿意尝试的。



游戏地图以区格形式前进，类似《白猫计划》


3D场景的地图演出效果不错


战斗系统是否有点熟悉?


长时间无操作时，女主会和玩家“打招呼”


女主的露背装就是最大的福利了



抽卡永远是此类游戏的“核心”

《机动战队》且看自动战斗

文 | Narcissus



游戏玩多了，对游戏标题就会形成一种惯性思维。比如《机动战队》这个标题，我不止一次地看到过，但每次都把它忽略过去了。不过有时候，真的不能因为标题就把游戏一棒打死，这往往会让我们错过一些游戏。

核心：自动战斗

《机动战队》的游戏背景很没特色：在世界统合战争的背景下，玩家是一个佣兵出身的战士。这样的背景一下子就把玩家拉出了现实，看起来一股浓浓的中二日式轻小说味道。科幻的世界双足机甲得以登场，佣兵背景的玩家可以打怪升级。我在进入游戏的一分钟之内依然抱定这是部掺水作品，直到游戏的第一场战斗开始。

本作的特色简单来说就是自动战斗。一般的机甲战斗，或是几架机体站在屏幕左右互轰，或是剪刀石头布式的卡牌克制。导弹机炮描述再精致，最终不过变成攻击力数值的一部分，把机甲系统换成武侠、仙侠依然适用。九宫格的回合制战斗实在难有代入感。

与枯燥的回合制相比，本作即时的画面就给人新鲜感。机甲不再是一团数值结合体，而是可自由在屏幕上运动的单位，敌人的坦克、战车、机甲也同样在屏幕上动了起来。笨重的坦克航速慢，射速也慢，而机甲Boss机动力强，武器也多。原本那些数值化的武器也变成了更有实感的装备。巨炮威力强大，但容易被躲过；跟踪导弹可以追踪敌人，但无法频繁发射；火神炮射速快但是伤害小，而地雷陷阱则只能埋在固定地点……攻击力、攻击距离、命中率等都从一个个的数字变成了战场上直观的表现。让原本枯燥的战斗瞬间恢复了神采。

游戏在整体自动化战斗的基础上，允许玩家一定的手动操作。一是玩家可以点击自机拖拽来控制机体的走位，二是玩家可以点击锁定


坦克与机甲自由地移动起来，即时自动战斗让装备系统从枯燥的数据变成鲜活的实体



游戏中的人气角色之一，卖萌专用

攻击目标，除此之外机体动作都是自动化的。远距离时，机体会使用狙击枪等武器，而靠近敌人之时则会使用近身攻击。有时靠近敌人突发导弹攻击，则会给敌人意想不到的重大杀伤，一发暴击。

乐趣：自动战斗

本作的其他系统并无可说之处。角色的抽卡，装备的升级，其实都是大家熟悉的那一套，而游戏的剧情就和它的背景世界观一样，中二普遍被遗忘。就这样一款其他方面并不出色的游戏，因为其特别的战斗系统也足以引起玩家的好感。

这个时代同质化的游戏太多，利用碎片时间自动化的战斗也已成不少游戏的标配。本作的思路其实和它的同类们没有差别，游戏战斗依然是自动化，游戏最终的胜负也是拼数值，玩家在游戏中有限的操作并不能扭转胜负。但就算是相同思路的产物，玩家却对本作的“自动战斗”一见倾心，打得津津有味，我想其中的秘诀就是自动战斗的“观赏性”。

原始的卡牌对撞，一张卡牌撞过去，效果做得再是酷炫也缺乏表现力。想想早年的游戏，比如日本的《超级机器人大战》或《火炎纹章》系列，明明只是战棋游戏也加载了回合内的战斗动画（玩家可以在设置中关掉动画）。我想这些过场带给玩家的就是“观赏感”。看到自己培养的角色叫出台词，摆出战斗姿势，一刀一剑都加强了代入感。而加入随机概率的战斗过程（暴击、回避、连击等等）也让玩家在观赏重复动画的过程中每次都带着期待。虽然结果早在战斗开始时就已经决定，但玩家依然享受随机的过程，甚至不惜为一个暴击不断读档。

本作只不过把这种思路用到了即时的机甲战斗之上。枪械的准确率变成了射速在画面上表现，越快速的弹道敌人越是躲不开。而导弹的“弹匣容量”则用发射频率来表示，导弹弹幕总是很久才会触发一次。近战攻击虽然强力，但需要玩家靠近敌人才能发动……原本死的数据，现在活生生地表现到了画面上，只是这种形式上的改动，就让玩家玩出了新鲜感。游戏并没有搭载3D的引擎，但简单的2D画面表现也一点不逊色，看到敌方机甲爆炸时散出的钢铁碎片，不由让人想起一个经典的日本机甲游戏“BALDR”系列。

自动战斗并不是某种原罪。玩家在碎片时间里，确实有观赏的需求。对于一款游戏来说，给玩家看什么，这已经是一门学问。并不是画面越精致的内容，玩家就越是爱看，毕竟过场动画都是要成本的。所以《刀塔传奇》对手游的贡献，并不只是点击释放技能，它给我们更多的启示，是如何做“自动战斗”。

题外：标题

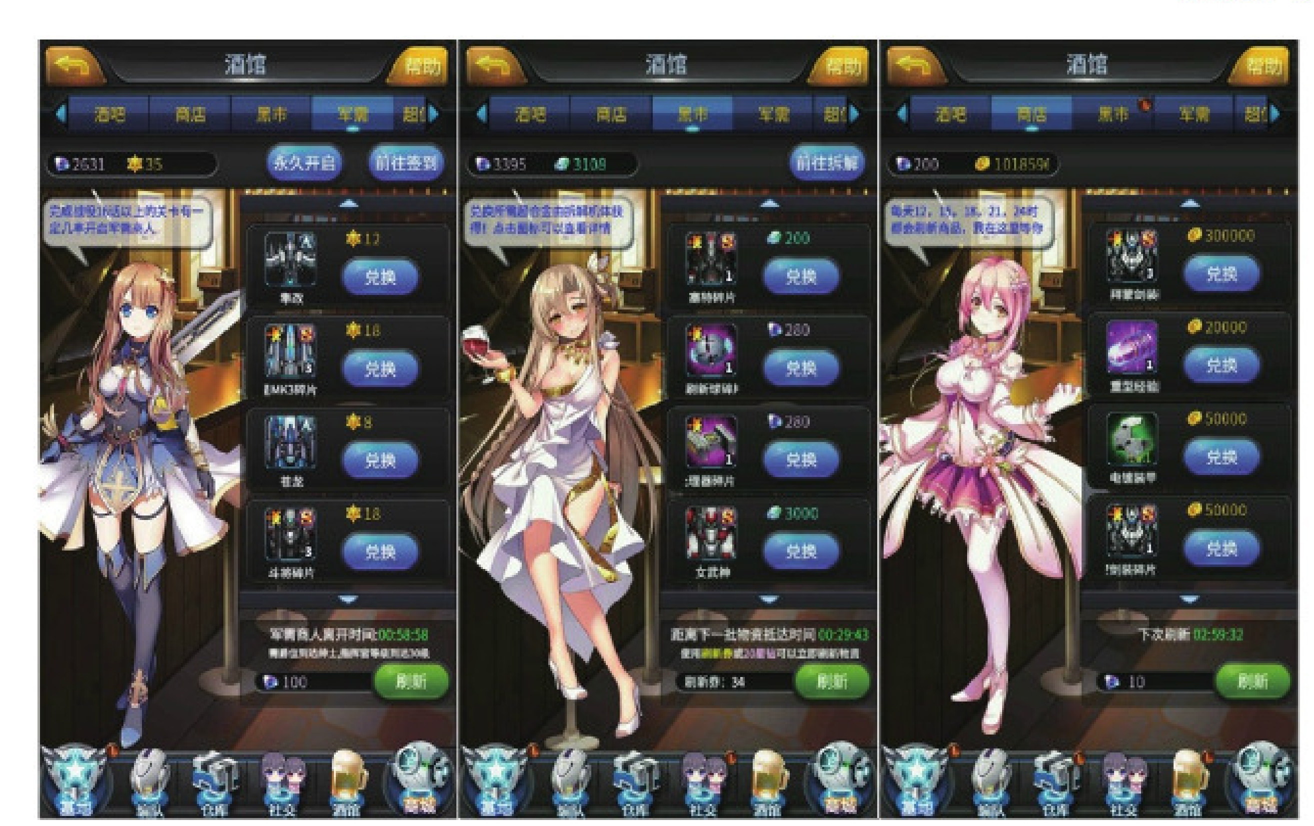
最后，再允许我吐槽一下标题。《机动战队》这样的名字确实很没有存在感。如今通过标题选择游戏除了靠人品就靠不上其他了。渠道的分数基本上没有参考价值，力推的游戏都是满满的四星五星，“友商”的游戏往往连搜索都搜不到，而中间地带则总被各种水军占领——不是厂商的水军，就是第三方交易平台刷广告——导致评论区一片乌烟瘴气，基本失去了参考价值。

现在获取游戏信息的途径又回到了社区时代的口耳相传。如今很多SNS社区有商业价值，原因就在这里。像《机动战队》这款游戏，就是因为在TapTap平台上的高分我才来玩一玩的。

作为一个新兴的社区，诸如TapTap这样的平台的分数当前有参考性，但这样的社区面临大多数社区的抉择，如果商业化，引入大量人群的同时势必带来大量垃圾评论，以及跟随评论而来的各种广告机、水军。但如果保持小众和高冷，那么永远只有一小部分人知道这样一个地方，诸如《机动战队》这样的游戏也依然会被大部分人错过。在信息过剩的时代，传播信息永远是一个没有最优解的数学题。



游戏中的机体和机师需要搭配阵容，好用的机体和机师并不容易抽到



酒馆里面啥都有，然而能否淘到宝还得看手气



佣兵设定就是好，全套基地都是现成的

《极无双》何以继承无双乐趣

文 | 落日杀神



虽然光荣的《真·三国无双》系列常常是国内玩家拿来吐槽的对象，戏称其为“割草游戏”，但每逢游戏新作推出，下载永远占据各网站排名的前列。这个系列拥有的群众基础比其他主机动作游戏更广大，原因除了三国题材之外，就在于相对低门槛的动作玩法。

“割草”没有太多技术含量可言，这诚然是事实。但通过简单的“割草”而收获短暂的游戏快感，确是玩家的需求之一。以这个思路来讲，“割草”游戏其实也很适合手机平台。毕竟这是一个主要消耗玩家碎片时间的平台，能够给玩家带来短暂乐趣就足够了。

以无双的群众基础，效仿作品自然层出不穷。在PC时代就有厂商尝试过无双题材的改编网游，只不过音乐、美术、界面学过去了，就是不成功。到了手游时代，以无双为思路的游戏同样层出不穷，尤其是ARPG在国内手游市场爆发更加剧了这一趋势。比如腾讯于年初推出的《全民无双》，网易的《梦幻西游无双版》等等，都或多或少地借用了无双游戏的玩法系统。今天我们来讲讲英雄互娱的新作《极无双》。

人物情节

英雄互娱自2015年高调成立以来一直作品不断，由于其资金雄厚，多部作品都是高调亮相，这部《极无双》算是比较低调，大约是因为还在内测，还没有到宣传期吧。

从名字就可以看出，游戏的定位是无双。从进入游戏开始就响起熟悉的音乐，当然仔细听可以感觉到音乐只是模仿了三国无双系列的风格，并没有抄袭。然后是人物形象，出场第一个武将是关平，随后关平遇到了张苞（说好的张苞配关兴呢？），最后关张二人又在桃园遇到了刘舞婵，并且在这里搞了一个结义仪式（模仿了三国无双的结义形式，三把武器靠在一起，而不是跪拜）。刘关张这就算凑合到一起，开始去打张角邪教了。



剧情中上演了一出别样的三结义戏码



游戏的景物刻画是比较细致的

游戏一开始让后生小辈出场是基于其设定，由于蚩尤现世武将皆被封印，而玩家控制的主角们是穿越时空来到历史的开端拯救世界的。听起来是不是很熟悉？没有错，这和光荣的《大蛇无双》系统很像嘛，只不过人家用的是日本的大魔王“大蛇”，而我们用的是中国大凶神“蚩尤”。

在时空错乱的背景下，后生辈却依然老老实实一关一关从黄巾之乱打起，都没有给点剧情环节上的惊喜。剧情倒是都做了配音，但背景音乐与语音混在一起，效果很不理想。如果这只是技术问题尚有可调整空间的话，那么平淡如水的剧本就是硬伤了，一键跳过也毫不可惜。

光荣的《三国无双》如果一直没有进步发展，怕是早就无人问津了。“无双”从6代到7代虽然在系统上没有巨大进化，但加入了大量的人物情节却是抓住玩家心的重要原因。现在手游普遍不重视剧情，等于把一块最能抓玩家心的阵地拱手放弃。可惜。

战斗系统

没有了故事情节，自然谈不上人物塑造，游戏剩下的战斗系统能够抓住人心吗？

初试本作的战斗系统还算让人有好感。更接近《真·三国无双》的视角并且允许视角切换，不强制锁定的视角，不断涌出的小兵等都让玩家有点玩“无双”的感觉。游戏在一些细节上也有所创新，比如某些关卡会切换到比较传统的横版视角，让玩家一路从左打到右，有点意思。游戏在方寸之间的小地图上还搞一点可破坏物品，设置地形高低或搞出些器械设备，目的都是让战斗别显得太过千篇一律。

不过游戏的技能依然是几个按钮点击释放，并不是如《真·三国无双》那样通过按键顺序“搓”出来的。玩家普通攻击积攒技能条，不过技能条并不是用来放无双的，而是用于释放技能。游戏有单独的无双槽，通过释放技能补充能量，槽满就能释放无双。游戏战斗系统和《真·三国无双》没有关系，而是国产ARPG那一套了。如果大家还没有回忆起来，那么看看本作的Boss战吧。Boss出招有范围提示，Boss有霸体条，打破霸体条之后可以强力攻击……这些设定已经和网易《功夫熊猫》等作品一模一样了，是主流国产ARPG的动作系统。另外本作武将技能名也让人想吐槽，关羽家传的技能叫“十文字斩”是什么鬼？日式到不能再日式的叫法让人无语。哪怕这一斩就是切出一个十字，可以代替的技能名也有得是。制作方取这么个名字就是想告诉玩家这技能是从哪里抄来的吗？而各关Boss的招数更是暴露了本作的技能系统大量“借鉴”了《真·三国无双》，只不过就是把《真·三国无双》的各武器招数拆散了再重新组合一下而已。说到底，本作的动作系统空有一个视角，而没有真正继承“无双”的体系。

也许有人要说了，真要是抄一个《真·三国无双》的系统恐怕又要说它抄袭了。确实，打一个“XX无双”的旗号，并不一定要照搬“无双”的系统，那样只会让自己沦为山寨。我们是希望在手机上真正玩到有无双快感的游戏,但无双快感到底是什么？我们的手游制作人们是否有认真去琢磨过？那么多的手游号称自己是手机上的“真三国无双”，包括光荣自己在手机上也推出过两部《真·三国无双》题材手游，都不算成功。可以说，“无双手游”现在还是一个空白，到底哪款游戏能够填补这个空白，恐怕不会是《极无双》，那么到底会是谁呢？我也期待这个答案早日揭晓。



游戏中设置了简单的地形落差与器械



不明白关家的招数为什么要叫“十文字斩”


与巨大凶兽作战，有点《三国无双联合突袭》的味道



抽卡系统是骰子的形式倒有点意思，不过概率你最好别期待



每个三国游戏都需要一个看板娘，这次是蔡文姬



吕布果然要VIP14才能获取



游戏并无令人期待的战略模式，大地图不过是一个个关卡

《崩坏3》说说二次元的3D化

作者：isblue



“崩坏”系列大概是少数几个做出名堂的国内原创二次元品牌。崩坏的成功，占坑早是重要原因，持续出新则是另一个原因。如果说崩坏2代更像个初代的加强资料片，那么2016年的3代就完完全全是一部新作了。圈内围绕新作的争议不少，本文不谈它的动作系统，就谈谈它的3D。

这是一个科幻题材的手游。开场就是一个麻花辫妹子带上眼罩纵身跳下机舱登上一艘未知战舰。游戏用虚拟摇杆操作，视角自动锁定，躲避会发动子弹时间，攻击有多段变化，怪物攻击还可以通过预判回避……总之看起来有模有样，有一种在玩主机游戏的感觉。

这类游戏的视角大家都懂的，镜头对着人物背后——肩膀、背脊和大腿，能露多少就要露多少。没有胸看怎么办？那就得想办法露屁股。对屁股的“守望”，《崩坏3》可是很到位的。看这麻花辫少女不但有一片白花花的后背，战斗服还半透明若隐若现。为了给后背视角更多的福利，游戏还有一个圣痕系统，允许玩家在美少女白花花的后背刻上三道圣痕。萝莉美少女后背玩纹身，果然很懂宅人心。

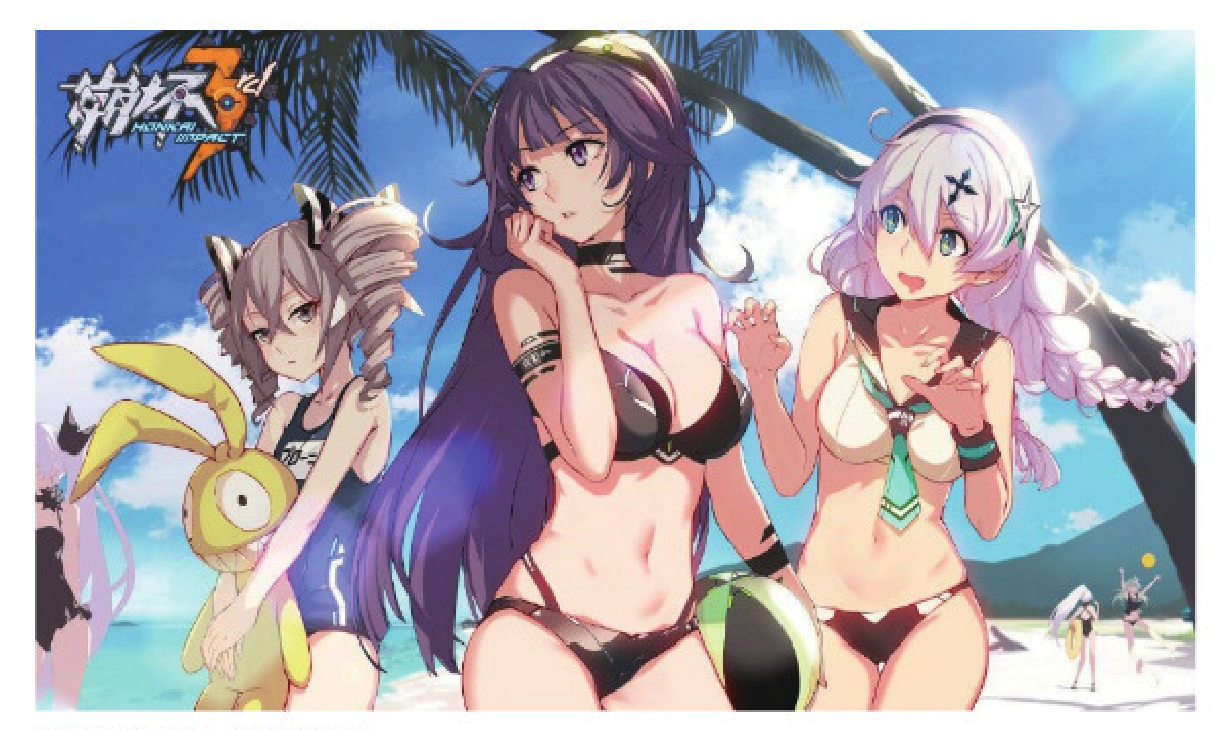
可以说，miHoYo（崩坏系列制作公司）很懂自己用户的心，才在这些别人不经意的地方下那么大的工夫。这些“看起来并非游戏核心”的边角细节，有人愿意花时间去做好，我是很赞赏的。同时，miHoYo没有把三代开发成此前的二头身横版射击，而是做了一个全3D动作游戏，这也体现了它的野心。

这年头，开发商似乎习惯跟随，愿意走到队伍前头引领风向的没有几个。毕竟创新不易，却容易被复制超车。日本的GungHo北欧的Rovio不都是在坐吃老本么。不是它们不创新，实在是推出新品也没能再度引领风潮。

从这点上说，我是赞赏miHoYo的，至少它倾自己之力做的《崩坏3》是冲着自己的天花板去挑战的。miHoYo是站在二次元排头的中国制作组，高处不胜寒，它本身就承载着玩家太多期待，对自己的产品有更高的要求。《崩坏3》的人物建模可以说是目前最养眼的3D，而它的动作系统也充满了想法——虽然其中不少想法是源于游戏“前辈”们的创造，但无论如何，能够让玩家在2016年玩到这样一部作品，不负所望。

中国厂商在美术上试图摆脱日本束缚，走3D路线是曲线救国的一条高速弯道。2016年各家二次元厂商都在尽自己之力奔跑在这条弯道上。腾讯的《蔚蓝战争》，乐元素的《神威启示录》再到《崩坏3》……3D是一个日式厂商不怎么有兴趣而国产厂商大有可为的战场。理论上甚至有反向输出日本的可能性存在。但这也是一片有待开垦的处女田，建模做好只是它的开头。3D角色搭载怎么样的游戏玩法，又如何在硬件性能与画质之间取得平衡，这都是未来要解决的问题。如果没有一部接一部的游戏去逐个试错，3D是很难走向成熟形成产业的。

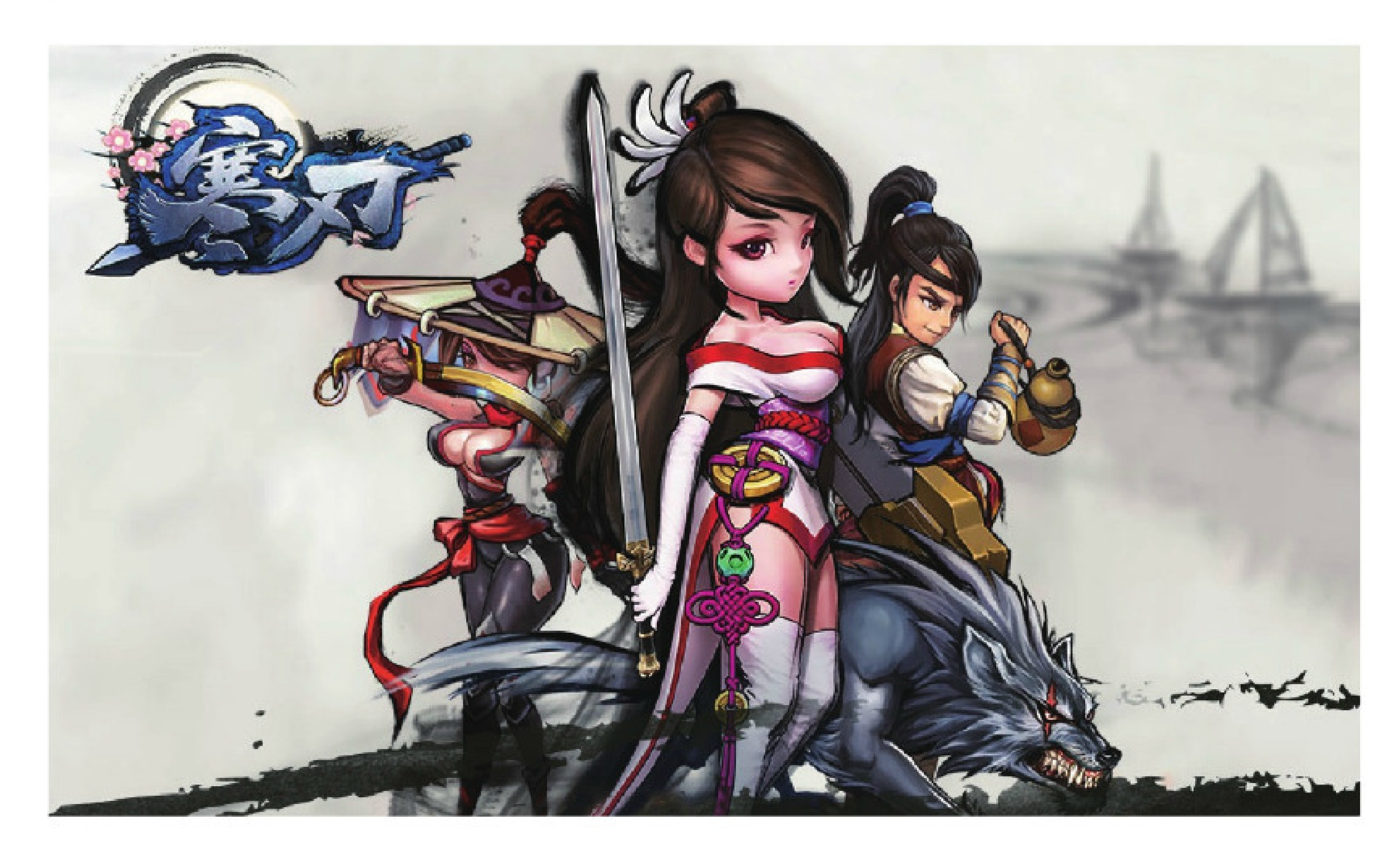
2016年的二次元，早就不是扁平的“二次元”了。国产游戏厂商的竞争早已经打到立体的“三次元”维度。3D既是建立技术壁垒树立自身技术优势的方式，也是改变玩家习惯培养玩家审美的方式。在这个方面，中国与日式的厂商机遇相同。我们有机会实现弯道超车，从此不再跟随而是走出自己的天地。谁能成为超车道上的先锋，就看谁愿意放弃“舒坦日子”去创新。P



游戏主要人物泳装图

《寒刃》别让单机只成为一个噱头

文 | 落日杀神



当《影之刃2》从网易转到英雄互娱，给国产动作游戏带一波节奏的时候，我玩了一款腾讯代理的名叫《寒刃》的游戏。

但凡动作游戏就在名字里加个“刃”字，大概这是国产游戏取标题的一个不成文的规则，而这个规则的缔造者，也许就是当年灵游坊的《影之刃》吧。

先说说《寒刃》这游戏。它静静地躺在腾讯应用宝的“单机游戏精品推荐榜单”里，以“情怀单机”“复古玩法”“水墨风”等为卖点。宣传号称国风，但人物的形象却有股油腻的师姐味，女主角那袒露大胸的站姿，意图实在太明显。看到商店里那套首充大礼包的旗袍纸伞套装，更觉这游戏的谄媚之心了。游戏在安卓上线之后就有破解版流出，即使在手机平台，单机被破解的尴尬依然延续着十几年前PC游戏时代的余毒。

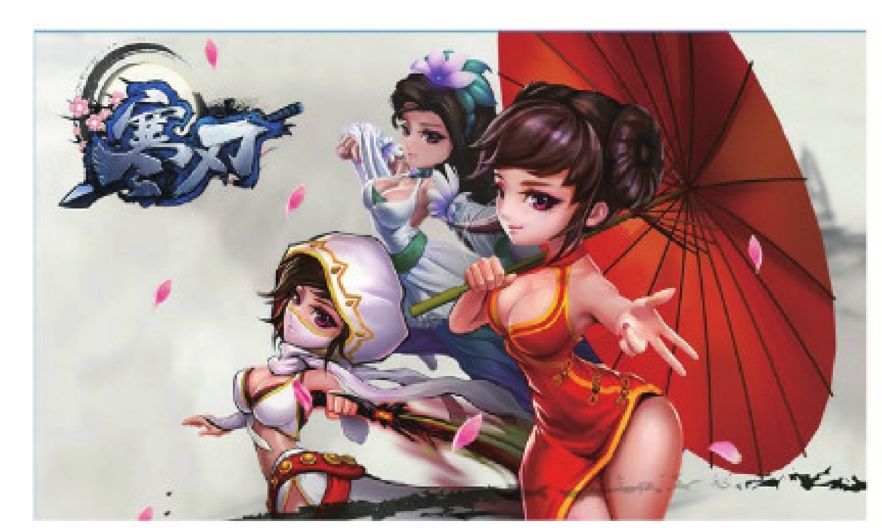
在战斗系统上，《寒刃》延续着2D动作游戏的思路，试图将自己打造成一款横版动作游戏。可惜我在试玩过程中并没有发现什么创新。游戏与其说是模仿了《影之刃》不如说是模仿日本游戏《胧村正》。比如女主角可以通过二段跳收集空中的灵火与宝箱，而战斗大多集中于地面。游戏操作方式为传统的虚拟键位，左控方向右放技能。但手感比较飘忽，跳起来更像是控制一张纸片在空中飘动，大概手机上的动作手感也不能要求太多。

游戏在养成系统上倒是没有学单机的套路，设计了一个饰品收集系统，集齐6件饰品就可以激活套装属性，并且武器还可以升级、升星与镶嵌，通过这些国产网游的套路，玩家可以提升自己角色的能力，但需要漫长的收集才能升到高级，如果没有充值则很快就会卡关打不下去。游戏在战斗系统上并没有设计简单上手的动作技巧，以帮助玩家通过对系统的熟练掌握而过关。而如果进行了充值，则系统默认的装备就都失去了意义，只需用充值装备就可以一路碾压下去。

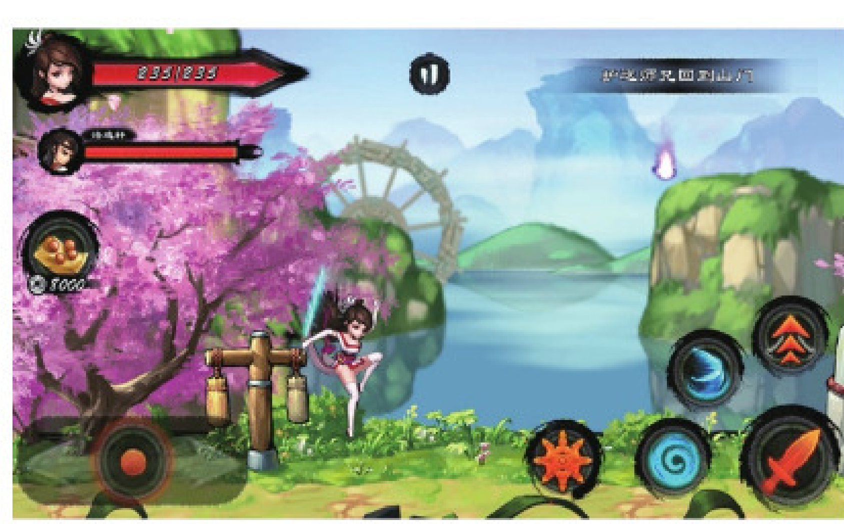
要承认，本作给角色配了音，作了画，有一副看着挺不错的皮囊，但若放到横版动作游戏里，恐怕只是一个仿品过客。既然作为动作游戏，核心就不是养成，而是玩家在一次次的战斗过程中对游戏系统的熟悉，并以此为基础衍生出不同打法去通关。如果只是用数值限制玩家闯关，而充值课金之后就可以一路平砍过去，这样的游戏只不过是拥有动作元素的数值养成游戏罢了。

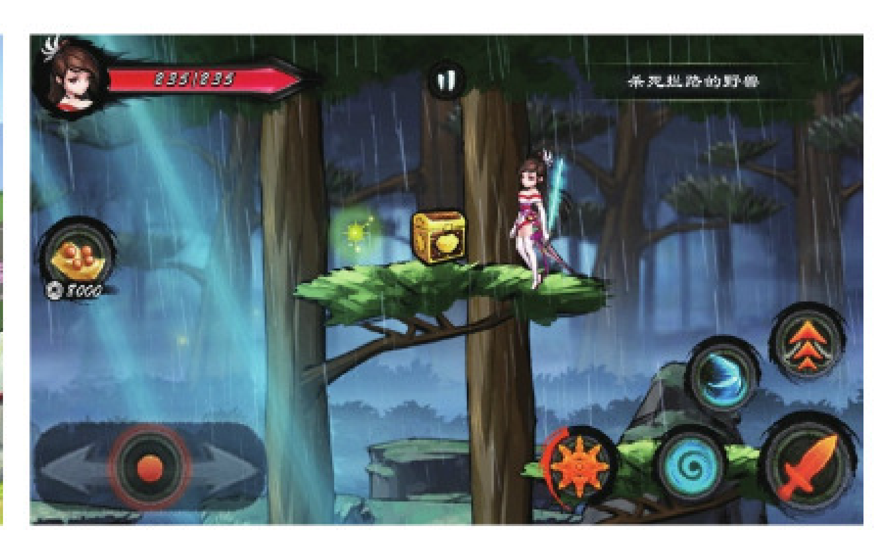
之所以会关注到这样一款游戏，是因为在如今潮流之下依然做单机不易。不知道是不是因为中国的单机玩家已经“消失”得太久，导致厂商做出来的单机也总是透着一股网游味，遮遮掩掩，惟恐路过的客官不付费。

手游市场的发展给了单机厂商机遇，但现在，这种机遇似乎还没有发酵出优秀的游戏。如果做单机只是为商业化宣传中一句“不忘初心”的口号，我觉得这样的厂商不如直接去开发商业网游更好。不要把“单机”作为避风港，不要再扭曲中国的单机玩家，即使他们现在人微言轻，判断游戏优劣的能力还是有的。



旗袍中国娘？这是油腻的师姐，不是水墨中国风


手机动作游戏的手感不能要求太高了


可以通过二段跳收集灵火与宝箱

《爱丽丝的精神审判》文字冒险的乐趣

文丨isblue



在如今各种重度手游霸榜的时代里，有时候很难能发现一二部有点意思的单机手游。所谓小众的游戏品类，并不是它们不受欢迎，而是它们淹没在海量信息之中，变得不易被发现了。

《爱丽丝的精神审判》是一部由日本SEEC制作的小体量文字游戏。SEEC这家公司总是做些小品级游戏，没有高深的内容，游戏时间不过数小时，但有自己的特色。

游戏系统很简单，就是大家熟悉的文字游戏，点击、对话、选择，通过文字推动故事发展。如果选择了错误的选项，剧情就会无法推进甚至直接GAME OVER。除文字对话外游戏还有“调查模式”，进入该模式之后，玩家点击屏幕进行探索，收集证据或道具物品。只有点击了正确的位置才能收集到所需物品，要想推动情节，就要调查仔细。



游戏借用了大量《爱丽丝梦游仙境》中的人物名



游戏使用了类似《逆转裁判》的系统



调查模式可以让玩家调查屏幕画面收集证据

游戏模仿《逆转裁判》系列设置了一个“裁判所”，从第一章开始玩家就会接触到游戏设定的“精神审判”。审判流程很简单，玩家要在辩护的过程中拿出此前收集的证物来支持自己的推论，最终找到事件的真相。如果玩家选择了错误的物证或人证，就会扣减“精神力”。游戏有一个类似“体力条”的设定——精神力，每当玩家在场景中行动或是错选了选项，精神力就会被扣减，精神力归零就GAME OVER了。

除了屏幕底部的广告之外，游戏主要盈利点就是当玩家精神力所剩无几时，可以通过看广告来恢复精神力。游戏设置了比较友好的章节形式，只要通关某一章节，就可以满精神力开始下一章，如果仔细阅读剧情，玩家基本可以不看广告过关。

作为一款推理游戏，剧情就不在这里剧透了。游戏故事发生在一个日式校园里（玩着繁体中文版，总觉得代入到中国台湾地区背景也没什么违和感），将校园与《爱丽丝梦游仙境》小说结合起来，游戏中出现“柴郡猫”“红心女王”“疯帽子”等大量小说中的人物，更增加了悬疑气氛。

文字解谜游戏的好坏，文字与逻辑是其中一部分，悬疑气氛的营造则是重要的另一部分。限于机能，手机游戏在这方面能做得不多，但本作依然通过闪屏、震动等方式尽力营造出悬疑气氛。背景音乐虽然数量不多，但都是恰到好处地烘托气氛。建议玩家在安静的地方戴上耳机体验游戏，效果最佳。

《爱丽丝的精神审判》并没有微言大义地告诉我们什么大道理，看似有九个章节的剧情其实只讲了一个案件。它的重点并非解谜而是讲了一个故事。这样的游戏不可能成为“爆款”，但带给玩家的却是不输其他游戏的乐趣。我不是说单机作品就一定比商业大作强，但我想一个成熟的游戏圈应该给小众作品一个生存的空间。所谓的商业作品，在剧情方面也应该多借鉴文字冒险游戏，在这方面文字类游戏可比卡牌之类的游戏高明多了。P

《龙之谷手游》
感受多年未变的纯真美好

文 | 居千文



很多时候，我们常常会陷入过去的回忆当中，也许是越长大越孤单。我们对于过去总是有着别样的情绪，过去的电影，过去的音乐，过去的游戏，还有和我们一起度过过去的人。在感叹时光流逝之时，我们是否还能记起，与过去的同伴一起创造的美好回忆呢？

不知道大家的过去都经历过哪些有趣的事情，我的过去就很简单了，就比如我的高中时代，像个好学生一样，每天上学，听课，玩游戏，写作业，睡觉，人生枯燥得要命。在这种枯燥无聊的生活当中，难免要找一些娱乐来调剂，可惜我不是帅哥，不能像其他人那样找一个漂亮的女朋友，于是电脑游戏就成了我的最爱。每周最开心的时候，就是周日的下午，与死党一起去网吧打一下午的游戏，就在这个时候，我遇到了它——《龙之谷》。

说实话在第一次接触到《龙之谷》这个游戏的时候，我是拒绝的。因为它可爱的画风让我觉得这是一个休闲向的女生网游，然而在死党半强迫之下，我还是跟他一起进入了《龙之谷》的世界。然后，我就被这个宏大而华丽的游戏世界所吸引了。这个游戏绝不像表面看上去的那么卡通可爱，而是充满了机遇与挑战。游戏当中爽快的战斗、丰富的任务、充满了危险与宝藏的战斗地图和副本，还有令人感动不已的剧情，一度令我流连其间，与死党一起在《龙之谷》当中不断的探索和挑战。

然而随着时间的流逝，我们渐渐无法享受这个游戏的精彩。繁重的学业压得我们喘不过气来，我们开始进入了备考的状态，游戏已经被我们渐渐放弃，我们约好考上理想的大学之后，再来《龙之谷》这个世界重拾未尽的美好。

理想很丰满，现实却很伤感。当我们都考入大学之后，渐渐忘记了过去的诺言，每当我登录游戏，看着灰暗的好友列表，内心总有一些失落。也许我们不能不面对生活的压力，而将过去的美好忘记了吧。

好在，多年以后的今天，《龙之谷》这款游戏终于焕发了新的活力，《龙之谷手游》正式上线了。而我也带着曾经的感动和期待，进入了这个游戏，想看一看这个曾经经典的游戏，在手游平台能否给我带来一如既往的感动。



游戏创建角色界面绘制的更加明亮



游戏当中的新手引导员艾琳可是有全程语音的哦


《龙之谷》手游的战斗场景重视还原了原版游戏


《龙之谷》手游中会有各种有趣的坐骑


游戏当中的各种关卡都设计的颇具挑战性



游戏当中的剧情GC也会让玩家感动不已

回归传统，制作精心

在进入游戏之后，玩家会欣赏到一段非常精彩的开场动画。对于这款经典韩国网游的手游版来说，这个游戏的开场动画保证了游戏的一贯水平，让玩家能够感受到游戏的诚意，然后玩家就会看到《龙之谷》经典的登录和选人界面了。

作为盛大游戏的经典游戏，《龙之谷手游》选择和腾讯合作，用户可以用自己的QQ或者微信进行登录，十分的方便。而游戏的选人界面也依旧保持了之前的传统，如果你是《龙之谷》的老玩家，一定会对这个画面十分熟悉。不过对于我来说，不知道是手机屏幕的问题还是回忆的问题，我总感觉这个游戏的选人画面比起曾经的《龙之谷》明亮了不少，可能是我的错觉吧。

进入游戏之后，玩家会进入一段简单的新手教程当中。相比其他游戏的新手教程，《龙之谷手游》明显简洁了很多，在有限的时间内让玩家充分了解这个游戏的基本操作，比如玩了很久《龙之谷》端游的我，在2分钟之内就通过了游戏的新手教程，这在现在的手机游戏里面，算是相当难得的了。

然后游戏就进入了主线剧情当中，《龙之谷手游》继承了原来网络游戏的细节特色，游戏中其他人物的对话都是全程中文语音，这对于一款手机游戏的制作来说是非常大的一个挑战，《龙之谷手游》为玩家制作的全程语音，就是希望玩家能够在手机平台也能玩到最完整的游戏体验。我这个《龙之谷》的老玩家，已经感动的要哭了。

在与游戏当中的人物进行了无比熟悉的对话之后，我就开始了《龙之谷手游》的挑战征程！

画面视角，随心所欲

《龙之谷》游戏的画面，在当年就备受好评。而在手机平台，《龙之谷手游》的画面表现依旧十分卓越。无论是人物造型还是场景地图，在画面精度与游戏表现上都堪称完美，几乎就是《龙之谷》端游在手机平台的再现。

无论是游戏当中的经典场景，还是游戏里面的各种怪物，甚至是怪物的技能，《龙之谷手游》都做到了非常好的还原，就比如魔窟里面的各种书架，在击碎之后会获得一些战利品，这种当年游戏里面的经典设计在《龙之谷手游》当中也得到了保留，而且为了方便用户的操作，对于获取方式进行了调整，玩家在击碎物品之后，如果是金钱可以直接获得，免去了捡取的动作，可以说是一个相当不错的操作改进。

而这个游戏有关画面的最大特色，就是玩家在战斗当中可以根据自身的审美体验和操作感受，在2.5D和3D两种显示模式当中随意切换了。这个设计对于玩家来说真的非常贴心。可能有些玩家不理解这种切换到底有什么变化，那么我就给大家好好讲一讲这两个画面的区别。

2.5D显示，就是当年非常流行的所谓伪3D的画面。简单地说，就是玩家只能看到游戏场景、角色和怪物，而无法看到天空以及细节纹理的显示。一个比较经典的例子就是《英雄联盟》，这个游戏的显示方式就是很典型的2.5D显示。虽然它的人物建模与场景都是3D的，但是你在游戏的过程中无法360度的观赏人物全貌，这个显示方式的优点是画面表现完整，能够让玩家全方位的看到场景元素，能够更好的把握战斗节奏，同时也不会产生晕3D的情况。而缺点就比较明显了，就是游戏的画面会显得非常

简陋，无法表现出游戏的精美效果。所以，2.5D的显示效果常常被追求战斗体验的游戏所采用。

3D显示，这个比较好理解了，现在的绝大多数网络游戏与3DMMO手游都采用了3D的显示方式，玩家可以完整的看到场景的全貌，画面表现与沉浸感非常强，能够给玩家带来比较好的游戏体验，这些都是3D显示的优点。而缺点也不是没有，那就是很多玩家会对于3D游戏产生眩晕的情况，尤其是在激烈的战斗或者是画面元素比较多的场景当中，都会有类似的情况出现，这种情况产生的原因是游戏帧率无法完全保证，在表现复杂画面或者激烈战斗的时候会有丢帧的情况产生，而这些都会对玩家的视觉感受造成伤害，从而导致眩晕。所以，如果你的机能足够强大，那么使用3D体验游戏的紧张战斗还是非常的过瘾。

《龙之谷手游》对应不同的手机和个人喜好，开发了两种不同的显示效果，而且做到了在战斗当中随意进行切换，玩家可以根据自己的操作体验随意调整，这对于操作爱好各异的玩家来说绝对是一件愉快的事情。

战斗操作，畅快淋漓

熟悉《龙之谷》这个游戏的玩家对于这个游戏推出手游版本不会有太多惊讶，因为在当年它对于战斗系统的规划与手游非常的接近，游戏当中很多技能的设计与操作的表现，与目前的手游操作都有类似的成分。而且，游戏里四个职业操作各异的战斗模式，以及畅快淋漓的操作体验都让我记忆犹新。所以在《龙之谷手游》发布之后，我最想体验的就是游戏当中的战斗。

而令我有些惊讶的是，相比目前其他手游一个普通攻击加三个技能的传统操作设计，《龙之谷手游》却反其道行之，给技能操作界面设计了更多的技能栏，力图在手机平台让玩家体验到更接近电脑端的游戏体验。无论是翻滚、普攻还是技能，都与电脑端的设计保持一致。这种熟悉的战斗体验，绝对会让《龙之谷》的老玩家们感动不已，也会让初次接触《龙之谷手游》的玩家感受到这个游戏在战斗方面的独到之处。

《龙之谷》在电脑上曾经有“格斗游戏的操作快感”这样的赞誉，游戏的战斗节奏和对抗技巧都颇受玩家的欢迎。想要在手机平台再现这种爽快的战斗体验并不容易，而《龙之谷手游》在这一点上，充分的挖掘了手机游戏的操作手感，在把技能内容努力整合到操作界面之后，游戏对战斗的整体节奏和怪物设置上对手机进行了非常好的优化，让玩家能够在手机屏幕上也能体验到电脑端近乎相同的操作反馈。这可能是近两年来手机平台战斗操作体验最好的手机游戏了。

良好的战斗体验之后，对于玩家的个人操作要求就更高了。很多玩家应该会非常喜欢这种对玩家操作有要求的游戏，但是应该还有相当多的玩家，并不能很快接受这种战斗内容强大的游戏，所以自动战斗也是这些玩家的需求。当然，这个游戏为了体现公平性，在自动战斗当中是不会进行闪避和释放大招的，所以玩家如果想无伤的通关副本，使用自动战斗的方式可能并不是一个好主意。

而对于战斗特别偏爱，想要在PVP中独领风骚的玩家，游戏也为他们准备了一个好去处，那就是竞技场PK。那些技术高超的玩家可以在竞技场中一展自己高超的战斗技巧，获得竞技场中的最强地位。

总体来说，《龙之谷手游》的战斗基本保持了《龙之谷》


体积巨大的BOSS一般动作都比较慢，通过灵活的走位能够轻易解决它们


游戏当中的BOSS还是非常强大的


游戏当中的重头戏竞技场PK在游戏当中体验非常棒


游戏为不同的场景地图准备了不同的关卡类型

端游的操作手感，对于像我这样喜欢紧张刺激的战斗的玩家，对于《龙之谷手游》在战斗方面的优化和努力是非常满意的。

初心未变，锐意前行

《龙之谷》这个游戏在战斗与操作上都与原版的端游保持了一致，不过游戏的制作方对于手机这个独特的操作平台还是作了非常多适应手机的操作和调整。比如将原本多主城的场景浓缩为“神圣天堂”这一经典主城，让玩家能够更轻松的找到相关的角色进行任务交接，或者增添了很多适合手机这个平台的各种要素，让玩家能够在体验游戏的过程中不会被《龙之谷》端游更为复杂的操作限制。从整体上说，《龙之谷手游》对于游戏的优化是一种有益的尝试，在保证游戏完整性的同时加入了更多合理而有趣的玩法，让喜欢《龙之谷》的玩家感受到了这个游戏在手机平台的独特魅力。

如果你喜欢这个游戏，还对这个游戏有一些未尽的情怀，又没有那么多时间继续在《龙之谷》端游当中驰骋的话，那么这个游戏会是你重拾过去美好回忆的钥匙，帮助你打开那份属于过去的美好。

不过我在体验过《龙之谷手游》之后，内心中突然升起一股冲动，就是想再去玩一玩《龙之谷》的端游，那个由盛大游戏代理发行的经典游戏。于是我打开了《龙之谷》这个游戏的官网，想要在电脑端再体验一次曾经的感动。

令我没有想到的是，《龙之谷》的端游现在还在蓬勃的运营当中，新的活动与内容还在不断的更新推送。海龙巢穴重做了，又增加了新的副本黑暗宴会厅，另外还即将推出一个新的外传职业黑暗法师。整个游戏以一个全新的面貌向玩家展现出来。再加上马上要开始的春节活动，以及2月份更多新内容的推出，让这次的《龙之谷》端游的更新显得诚意满满。

对于没有玩过《龙之谷》的玩家来说，《龙之谷》这个游戏显得有些神秘而陌生，不过对于像我这样的《龙之谷》老玩家，在这个游戏当中获得的，是曾经那些青葱岁月里与死党一起游戏的快乐，以及过去青春时光的美好回忆。如果你对《龙之谷》这款游戏感到好奇，或者同样与我有着类似的回忆的话，那么不妨现在就打开这款游戏，在《龙之谷手游》当中，感受多年未变的纯真美好。P

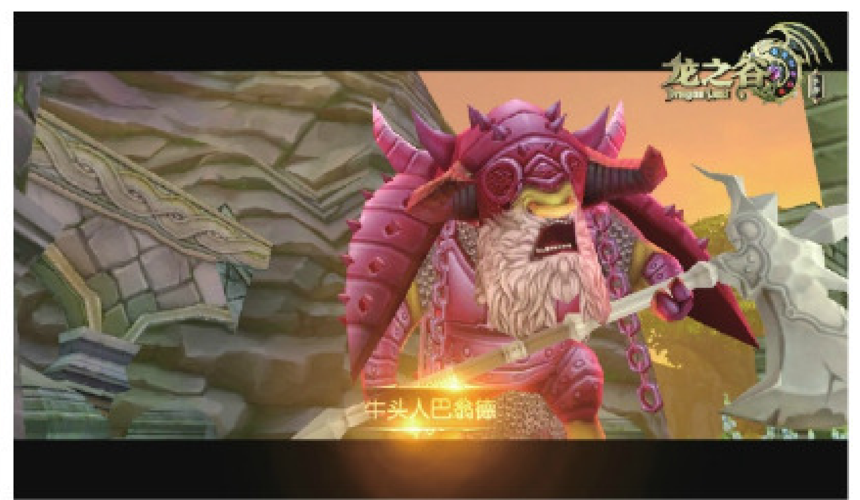


游戏当中还有各种有趣的休闲游戏可以体验


游戏当中会有各种强大的Boss供玩家体验

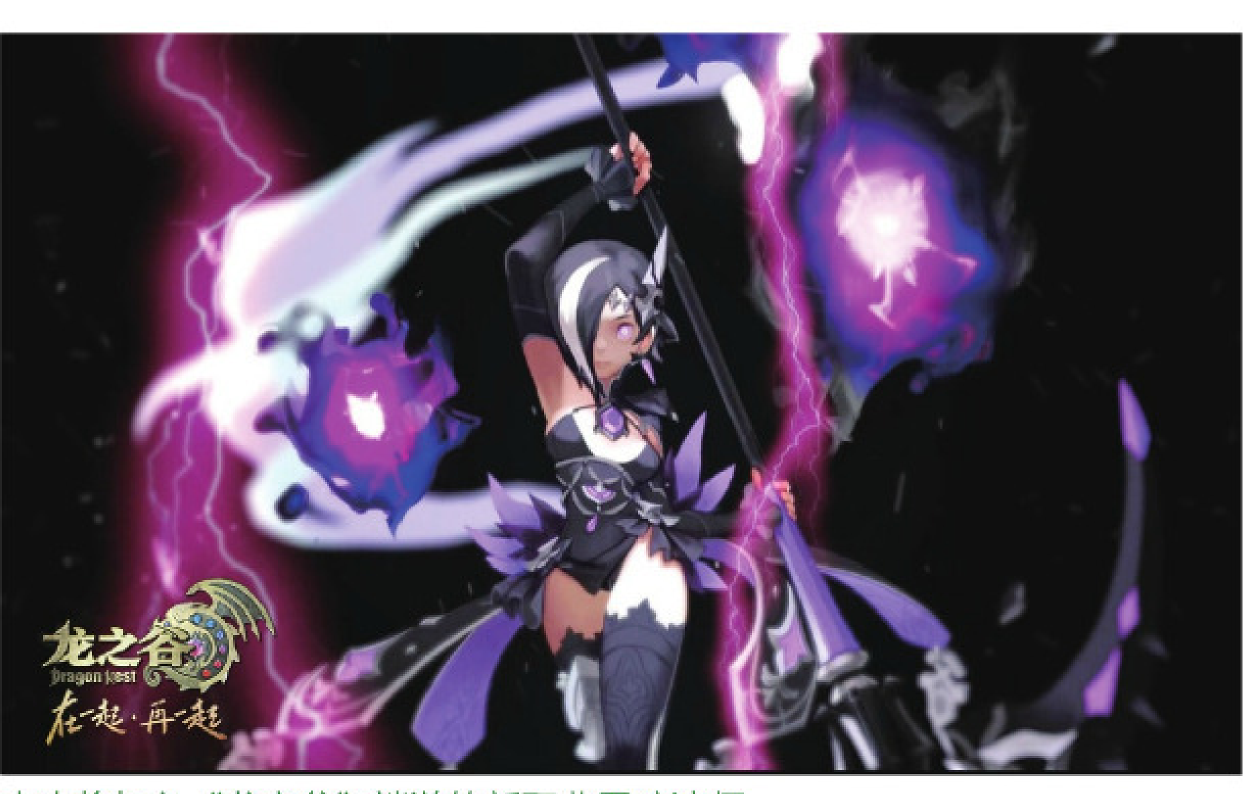


游戏当中不仅人物各具特色，就连小怪也有自己的特点


游戏当中每个Boss登场都有一小段登场动画


游戏的实施演算动画表现的相当不错


游戏里的神圣天堂可能是玩家最需要的一个地方了


未来将加入《龙之谷》端游的新职业黑暗法师



DOTA2 7.0版本，老牌竞技游戏的绝地反击

文丨硬莱侯

DOTA2保留了DOTA的诸多传统，遗留传统也就意味着遗留问题，DOTA作为《魔兽争霸3》的自定义地图，在设计时因为地图编辑器的限制不得不做出妥协。这在DOTA2当中虽然经过冰蛙多年的完善，已经解决了大部分问题，但是沉疴不除，病体不愈。DOTA2经历这些年的发展，一些问题已经到了不得不解决的程度，所以这次DOTA2更新7.0版本，就是要摒除之前的问题，让DOTA2焕发新的活力。那么就让我们看看，DOTA2的7.0版本，究竟做了哪些革新吧。

新地图&新界面

熟悉DOTA2的玩家可能对于游戏这次升级新地图很有意见，因为之前DOTA2的地图与DOTA地图基本一致，无论是野区、肉山还是神符，DOTA2地图都延续了DOTA地图的传统。而这次DOTA2的更新，将原来地图的很多内容都做了调整。无论是移动肉山位置、野区提供神符，还是加入圣坛、调整野区范围，目的只有一个，就是让游戏变得更加平衡，玩家的对抗更加激烈。也许之前玩家在对抗的过程中还有安全区域，那么这次改动，就是削弱安全区域，让玩家时刻准备进攻。

而界面的调整则主要是为了让电脑释放更多的资源，之前的界面十分好看，但是占用了很多不必要的资源，这次的调整就是释放这些被占用的资源，让玩家玩的更爽。

新天赋&新神杖

这次最大的调整应该就是新天赋的加入，有人觉得它很像《风暴英雄》，但这样的借鉴是有必要的。大家不妨回想一下，在什么情况下会升级属性而不是升级技能？一定是升级技能带来的收益不足的时候。如果升级技能还不如升级属性，那么说明这个技能本身设计是有问题的，所以在之前的版本中，DOTA2都努力提高技能收益，防止这种情况发生。而这一次，DOTA2终于把目光放到了属性上，为属性加入了更多的选择，变得更加有用。而且通过选择的变化，为英雄增添了更多的可玩性。

神杖的提升则向“全民神杖”的方向迈进了一步，这让神杖变得更加重要，也让玩家在考虑是否出神杖这个装备上有了更多的判断，神杖本身的合成并不顺滑，何时才是出神杖的最佳时机，这是一个难题。

新英雄&新节奏

对于中国玩家来说，最期待的事应该就是新英雄齐天大圣的加入了。这次新加入的英雄兼具逃生、抓人和控制技能，可以说是相当全面的一个英雄。作为DOTA2第一个全新加入的英雄，V社和完美可以说对这个英雄倾注了相当多的感情，无论是请来第一版孙悟空的配音李世宏老师为齐天大圣配音，还是配套推出的至宝的四种形态（相当于买了四套皮肤），都看得出DOTA2对中国市场和玩家的重视，相信体验过新英雄之后，玩家一定会对这只猴子爱不释手。

其实游戏最大的变化，应该是节奏的加快，现在所有的竞技类游戏都在加快游戏的整体节奏，因为对于玩家来说，能够尽快进行一场比赛是他们一直的要求。游戏通过调整英雄升级经验以及压缩线上空间的方式，让玩家们更早进入战斗，这个设计是DOTA2应对竞技游戏新形势所做的最重要的调整。

在DOTA2的7.0版本推出伊始，很多玩家还是无法接受如此多的改变，认为它破坏了DOTA2的原有氛围。其实我觉得，正是因为DOTA2的不断革新，才让这个发展了多年的老牌游戏，不断焕发新的活力。就让我们拥抱DOTA2的变化，以创新者的态度接纳他，我相信DOTA2在未来，一定会创造更多的奇迹。

轩辕剑，浮浮沉沉廿五年

在中国的单机游戏历史上有一个游戏系列，它曾家喻户晓，也曾默默无闻。它受尽万千赞誉，也挨过无数骂名。如今年华流转，它已走过了廿五岁月。我想有必要撰文，写一写有关于《轩辕剑》以及中国武侠游戏的这二十五年。

文丨彳亍者



缘起 海岛渐染武侠风

在上世纪90年代时的台湾，繁荣的经济也催生了发达的娱乐业，台湾的游戏产业就在这样的背景之下不断发展起来。在发展之初台湾的游戏受到日本游戏的相当多影响。当时的很多游戏公司，都在制作日系风格的游戏，大宇资讯也不能免俗。

不过作为中国的游戏公司，大宇资讯刚刚成立的DOMO工作室还是想制作出属于自己风格的游戏的，于是在1990年，《轩辕剑》初代发售了。这部作品更像是一部半成品，因为它的剧情实在太简单，而且人物设定也颇有问题。由于游戏仓促发售，所以对于人物的姓名没有过太多思考，游戏直接借用了当年大热的香港电影《倩女幽魂》，将游戏的主角命名为燕赤霞、宁采臣和聂小倩。很难说这样的命名到底是因为时间紧迫来不及准备，还是大宇资讯本身想借用电影的名气来宣传游戏，总之这样一部游戏作品就这样发售了。

在当时的游戏时代里，还没有一款真正意义上的国产武侠RPG游戏，而《轩辕剑》则填补了这样一片空白，这在当时可以说让从未接触过武侠游戏的玩家惊喜莫名。虽然这个游戏十分简陋，内容也不甚完整，但是它还是获得了成功，成为了当年游戏界的一抹亮色。在此之后，中国的武侠RPG游戏越来越多的出现在玩家眼前，从这一点来说，《轩辕剑》的发布意义深远。

而大宇资讯的DOMO小组，在看到中国武侠游戏的强劲表现之后，也再接再厉，先后开发了《轩辕剑二》和《轩辕剑外传：风之舞》。这两部作品可以说奠定了《轩辕剑》整个系列的基础，而且也引入了轩辕剑系列最为重要的一个系统——炼妖壶系统。在这一点上，《轩辕剑》为世界游戏贡献了一种新的玩法。

在《轩辕剑》系列的三部作品奠定了武侠RPG的基调之后，智冠电子的《金庸群侠传》《笑傲江湖》，以及大宇资讯的同门《仙剑奇侠传》开始慢慢在游戏市场上崭露头角，并且成为一代游戏经典，在台湾刮起了一股武侠游戏风潮。在武侠RPG当中，《轩辕剑》系列无疑是这股风潮的开端。

大宇资讯和DOMO小组，也成为中国武侠游戏的引领者。



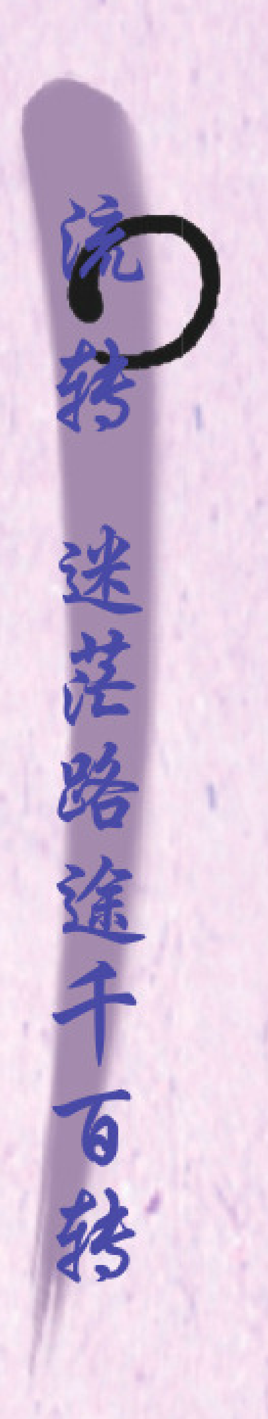
意象 家国天下谈笑中

然而，从《轩辕剑二》到《轩辕剑三：云和山的彼端》，大宇资讯竟用了整整五年的时间。这其中的原因很无奈，因为《轩辕剑》系列的主创，陆续到了服兵役的年龄。虽然让玩家等待了很长的时间，但是他们用这五年时间交上来的答卷，却让人非常满意，甚至惊喜。

《轩辕剑三：云和山的彼端》，可以说是整个《轩辕剑》系列难以逾越的高峰。在《云和山的彼端》之前，哪怕是之后一直到现在，都没有一款中国的武侠游戏，能够放眼全世界，将游戏的故事贯穿东西方两个不同的文明。更令人难以想象的是，这个游戏并没有卖噱头，只是加入了东西方元素便草草了事。而是用宏达而细腻的剧情，勾连起两种不同的文化，让玩家能够充分感受到游戏中不同文化背景所独有的风采。而且如此宏大的叙事，在内容与情怀的把握上丝毫不乱，让读者沉浸在游戏令人感动的故事当中，感受主角关于家国天下的态度与思考。

其实对于大宇和DOMO来说，能够开发这样一款游戏已经非常不简单了。想要马上制作一款能够与之比肩的游戏，几乎是不可能的。然而DOMO竟然实现了这种不可能，开发了一部同样能够被载入游戏史册的作品——《轩辕剑三外传：天之痕》。同时也奠定了一个传说，那就是大宇的游戏，外传比正传还好玩。同时还确立了一个规则，就是《轩辕剑》系列外传的故事发生的时间，一定是在正传之前，所以每一部的《轩辕剑》系列的外传，倒不如叫前传更加合适。

《轩辕剑三外传：天之痕》相信不用在过多介绍了，《天之痕》在思想深度和游戏内容上可能并不及《云和山的彼端》，但是它在剧情、画面、音乐和玩法上，与前作相比水平相当，甚至是超越了《云和山的彼端》的。《轩辕剑三外传：天之痕》与《轩辕剑三：云和山的彼端》同样屹立在大宇游戏的历史上，成为两座令人仰望的丰碑。



当所有人都踌躇满志的期待着大宇资讯的DOMO小组带来他们的新作品的时候，DOMO小组却带来了《轩辕剑四：黑龙舞兮云飞扬》这样一部作品，一部颇为前卫却令人有些摸不着头脑的作品。

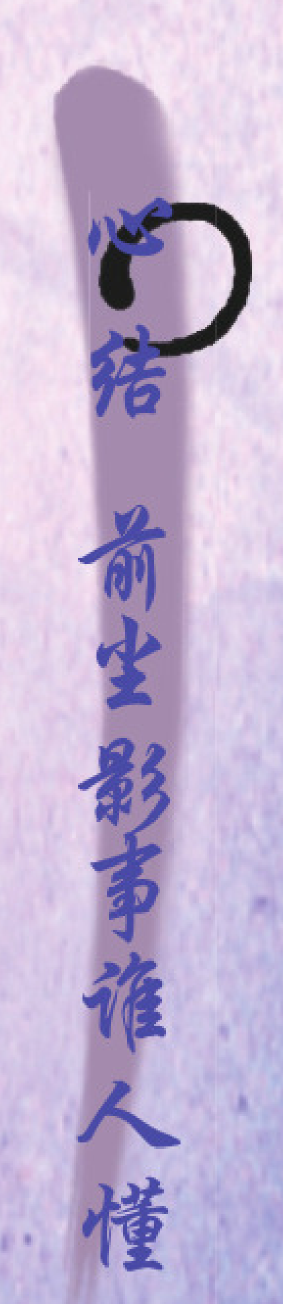
对于很多玩家来说，国产武侠游戏就应该是2D风格的游戏作品，而《轩辕剑四》这部游戏竟然直接将中国武侠游戏带入了3D时代，这对于当时还无法立刻接受3D游戏画风的中国游戏玩家来说，步子迈的确是大了一些。

DOMO小组已经很清楚的看到了3D游戏是未来发展的趋势，所以他们坚持用3D去描绘一个《轩辕剑》的世界。为了让3D更深入人心，他们还放弃了之前备受好评的炼妖壶系统，转而开发了另外一套系统——天书系统。

不得不称赞大宇资讯的DOMO小组，因为他们每一次都能给玩家带来足够多的创意，《轩辕剑二》的机关术和炼妖壶，《轩辕剑三》的宏大剧情和历史观，还有《轩辕剑四》的3D化和天书系统。天书系统其实就是现在很多养成游戏和网络游戏当中家园的前身。在天书当中你不仅能捕捉灵怪，还能让他们为你制造你所需要的装备和物品，还能为你上场作战。可以说DOMO小组在创新上，已经远远的走在其他人的前面。

不过，新的内容加入的太多也并不是好事，因为它大大增加了玩家的学习成本，也许我们现在回头看《轩辕剑四》当中的诸多设计，可能并不觉得什么。而对当时的玩家来说，这样庞大而丰富的创新设计会让他们很难上手。再加上游戏发售初期因为引擎的不熟悉而导致的各种BUG，让这个充满了创新与进取的游戏并没有受到太多的赞誉，这也使得DOMO小组第一次在游戏设计中感觉到了迷茫。

之后，《苍之涛》的不过不失，《轩辕剑网络版》的进退失据，甚至到后来《轩辕剑五：一剑凌云山海情》以及多部外传资料片《汉之云》《云之遥》的反复堆叠，也让玩家感觉有些疲劳。虽然经历了《轩辕剑五》的趋于保守，以及《汉之云》关于故事思想内核的争议，不过一直喜爱《轩辕剑》系列的玩家还是在期待着大宇和DOMO小组，希望他们能够重回辉煌，给玩家带来更加精彩的游戏作品，重振中国武侠游戏的声威。



然后，玩家们就等到了《轩辕剑六》！

其实现在看起来，《轩辕剑六：凤凌长空千载云》并没有当时我们看到的那么差。一方面得益于游戏制作方一直以来不断修正游戏中的错误，调整游戏的玩法和节奏，让游戏变得更加可玩。另外一方面也因为中国游戏市场的整体环境，曾经评价不高的作品放到今天来看，反而是还不错的游戏，这说明中国游戏市场这两年来衰退了多少。

因为很多愤怒的玩家录制了相关视频，所以《轩辕剑六》这款游戏在发售当时的玩家评价还找得到，能够还原当时的《轩辕剑六》到底是一款怎样的作品。其实在玩到这个游戏之后，很多人对于游戏的剧情还是能够认可的。然而糟糕的游戏体验却让玩家很难不愤怒，尤其是游戏的优化和系统，实在是差到了一定的地步。

有很多对大宇有着很深感情的玩家，不愿承认这是大宇的问题，于是纷纷把矛头对准了当时这个游戏的代理方搜狐畅游。其实这也难怪，因为搜狐畅游在当时不仅代理了《轩辕剑六》，还参与了大宇旗下多款游戏的开发和运作，甚至《轩辕剑7》比《轩辕剑六》更早被玩家知悉，因为《轩辕剑7》是大宇联合搜狐畅游开发的一款网络游戏。当时有玩家调侃称《轩辕剑7》可能比《轩辕剑六》更早上市。所以当时《轩辕剑六》如此差劲的表现，与搜狐畅游有多少关系，真的很难说清。

《轩辕剑六外传：穹之扉》就在这样的背景之下诞生了。

虽然比起国外的游戏大作，《穹之扉》的表现并不能说很好。可是对比之前的《轩辕剑六》，可以很明显的看出DOMO小组确是吸取了《轩辕剑六》的教训，花费了不小的力气去打造游戏的战斗系统与日常体验。将很多在《轩辕剑六》当中广受恶评的内容作了调整，使这款游戏至少能够让玩家顺利玩下去。而玩家也接受了《穹之扉》，认可了游戏的剧情和玩法。让一度跌到谷底的《轩辕剑》系列的口碑，重新唤了回来。

也许对于年轻的玩家来说，这个浮浮沉沉了二十五年的游戏系列已经太过老旧。他们可能无法再感受这个游戏曾带给我们的感动。属于《轩辕剑》的时代很精彩，而无可奈何花落去，对于新一代的玩家来说，他们的回忆也许不是那些武侠电影、武侠游戏。我们的感动，也许已经无法赢得新一代玩家的共鸣。所以我们将属于我们的回忆记录下来，等待某一天同样喜欢《轩辕剑》系列的玩家去发现。如果你也喜欢武侠，喜欢意味深长的故事，那么不妨体验一次，来自《轩辕剑》这个经典游戏系列的感动与思考。P



走狗

文 | 西门吹风

一个昏暗的夜晚，芝加哥警察局总部的审讯室里，警探罗尔正和自己的新搭档一起审讯一名少年，准确的说，是一个天才少年。因为他在三个月之前潜入了号称戒备森严的芝加哥政府安全网，获得了大量机密数据，而且据传这个年轻人跟一个神秘的黑客组织DedSec有联系，所以政府希望从他的嘴里套出他们所需要的情报。罗尔是一名拥有多年审讯经验的优秀警探，他不仅精通犯罪心理学以及微表情研究，同时他还掌握催眠的技巧，据说没有一个犯人能够在他的审讯当中隐瞒事实。

罗尔一边盯着要审讯的这名少年，一边不停地转着自己手中的派克钢笔。他用余光瞟了一眼自己的这位搭档，虽然这个搭档仅仅工作了三个月的时间，但是他所经手的所有工作都完成的非常完美。他简直是一个办案天才，更可贵的是，这位新同事并没有其他警队精英的傲气，而是愿意跟随老警探不断学习，这次审讯这名年轻人的工作，也是他主动要求的，看着自己的这位新搭档，罗尔不禁感叹，如果警队里能多一些这样的警探该有多好。

“约翰！”罗尔突然大叫道，这是这个少年的名字，很普通，“你知道你犯了什么罪吗？”少年明显被这突如其来的一声吼叫给吓到了，他不自觉的颤抖了一下，然后把脸别过去。罗尔伸出手，将一旁的白炽灯照向少年的脸，少年本能的将双眼一闭。罗尔用命令的语气对他说：“看着我！”

少年被强光照射的很不舒服，他明白，只要不遵从这个警探所说的，他就会一直被灯光照射下去，在沉默的对抗了一会儿之后，少年还是用轻蔑的眼神看向了罗尔，罗尔笑了。

罗尔微笑着，用温和的语气对少年说：“约翰，不用太紧张，你并没有犯什么大错，只要你能回答我一些问题，我会保证让你尽快见到你的家人。”当罗尔提到家人的时候，少年微微皱了皱眉头，罗尔猜到约翰可能与他的家人并不和睦，所以利用家人来攻破少年的心理防线这个计划只能取消了。

罗尔接着说：“我相信你研究过法律，应该知道，你并没有犯什么大罪，我们很快就会释放你。”少年的神经明显舒展了一些“但是，如果你不能如实告诉我们你所知道的，你的包庇罪会让你在牢里待上一段时间，我想你比我清楚这一点。”少年的嘴角轻轻颤抖了一下。

罗尔笑了笑，继续说道：“别担心，我们只是问你几个小问题。首先，你的名字，是叫约翰吗？”罗尔一边问，一边用钢笔敲了敲桌子。少年明显想坚持沉默，然而在短暂的安静之后，少年还是回答了罗尔：“是。”罗尔点点头，“那么，你是圣弗莱中学的学生吗？”伴随着罗尔的问题，又是两声钢笔清脆的敲击声。“是。”少年这次没有犹豫，快速的回答道。“你平常会去西尔斯大厦、海军码头或是林肯公园动物园玩耍吗？”又是两声敲击声，少年想了一下，回答道：“是。”“到底是哪里呢？是西尔斯大厦？海军码头？还是林肯公园动物园？”这个问题并不是罗尔问的，而是罗尔旁边的那个新搭档问的，这个问题很急促，仿佛在压迫少年赶快回答。少年被这突如其来的问题嗬了一下，没有立刻作答，短暂的沉默过后，他回答道：“有时间都会去转转，毕竟这些都是芝加哥的著名景点。”

虽然少年的回答增多了，但是罗尔却并不高兴，因为刚才他想从少年的口中套出DedSec的驻地，而精心布置的圈套被这个问题打乱了节奏，要想重新布置圈套要话费更多的时间和精力。罗尔皱了一下眉头：自己的这个新搭档毕竟还是年轻人，有些太过着急了，如果能再冷静一点就好了。

在短暂的安静过后，罗尔拿起水杯喝了一口水，少年看着罗尔喝水的样子，忍不住咽了一口唾沫。罗尔微笑着站起身，拿起一个纸杯，一边缓缓倒着水，一边笑着说道：“听说你在学校橄榄球打得不错，像你这样的电脑天才喜欢运动的可不多。”少年的面容带着一丝小得意：“没错，他们只会埋头苦练黑客技术，只有我才是在享受自己的人生。”罗尔拿着杯子，慢慢走到少年面前，问：“那么，你们喜欢在哪里比拼自己的黑客技术呢。”少年看着罗尔手中的杯子，有些心不在焉的说：“在……”

“注意！你这条信息对我们很重要，如果你告诉我们假

消息的话，我们是不会为你向法官求情的！”那名新警探盯着少年，严肃地说道。少年恼怒的看了这名警探一眼，说：“既然你们担心我的情报是假的，那就不要问了！”说完，他将头扭了过去。

罗尔咬了咬牙，瞪了自己的新搭档一眼，他刚才为了打破少年的心理防御，利用倒水时候的水流声，对少年进行了一个小小的催眠，而这一次又被自己的新搭档打乱了，罗尔叹了一口气，毕竟这个搭档之前并没有跟自己合作过，不清楚自己的审讯技巧，之前自己应该对这位新搭档说明一下。于是罗尔将水杯放在少年面前，然后端起水杯，用微不可察的声音对自己的新搭档教训道：“记住，你是来学习的，不是来审讯的，不要再发出任何声音！”而罗尔的新搭档，轻轻点了点头。

“我们不是不信任你，要知道，这不仅关乎我们的利益，也关乎你自己的利益，来喝点水吧。”少年的脸上虽然还带着愤怒的表情，但还是端起了杯子，喝了一点水。罗尔点点头，漫不在心的说道：“我记得利用X系统的γ漏洞，可以轻易破解电脑的登录终端，现在这样做还可以吗？”少年轻蔑的一笑：“大叔，这个漏洞早就过时了，现在谁还用γ漏洞啊，我们都在用η漏洞！”罗尔摇了摇头，说：“你错了，η漏洞有一个关键的问题，就是在破解终端的时候，会触发TP组件，很容易被系统检测到。”少年歪着头看了罗尔一眼，说：“懂得不少嘛，大叔。你说得对，η漏洞确实会触发TP组件，但是只要搭配我自己开发的特洛伊程序使用，就能骗过系统，让它没有办法检测！”

罗尔继续摇了摇头，然后说：“别蒙我，我也是一名黑客，就算你能骗过系统，TP组件还是触发了，它会调用键盘程序，这个时候系统正在验证身份，键盘是无法使用的，这样就会出现异常，系统在多次触发异常之后，一定会查询你的身份，你不还是暴露了？”罗尔一边说，一边看了一眼自己的这个新搭档，在跟他说完不要说话之后，他果然没有再说一句话，现在是审讯的关键，如果自己的这个新搭档再多嘴的话，自己就有必要怀疑这个新警探是不是有问题了。而这个新搭档没有再说一句话，他只是戴上手套打开笔记本，似乎要记录什么东西。

“不会的，我的特洛伊程序同样能触发键盘，让键盘以为自己在输入东西，这样不就绕开了检测了吗？”少年的脸微微泛红，似乎很兴奋。“是啊，你的黑客技术确实厉害，竟然能想到利用η漏洞来绕过检测，真不知道你的技术在什么地方掌握的。”罗尔一边说，一边轻轻拍着桌子，仿佛在敲着激昂的鼓点，鼓动着少年的神经。少年显得更加兴奋，他涨红着脸说：“你肯定想不到，我们是在海……”

“嘣——”突然审讯室一片黑暗，只有窗外被密云遮住的月光，散发出点点光亮。

断电了？罗尔在内心生出这个疑问，不应该啊，警察局怎么会断电呢？

突然，他拿在手中的派克钢笔被人夺了过去，“噗呲”，他的派克钢笔插在了他的喉咙上。

这时一道月光突然从浓密的云朵中透了过来，照亮了审讯室，他看到自己的那个新搭档，沉默的看着自己，手中还捏着自己的钢笔帽。

“没想到……”罗尔的思绪突然断了，他重重的摔在审讯桌前。

罗尔的新搭档，将插在罗尔喉咙上的钢笔拔了出来，然后拿下别在罗尔腰间的手铐钥匙，为少年打开了手铐。接着，他将钢笔递给了少年，约翰。

约翰茫然的接过钢笔，说：“发生了什么事，你是？”这名警探将钢笔从少年的手中拿了回来，扔到了桌子上，然后说道：“我是DedSec的成员，来救你的人，现在你需要尽快离开。警察局还会断电大概18分钟，足够你从警察局逃走，毕竟你是今年DedSec的最佳新人！”

约翰懵懂的点点头，他揉了揉已经酸麻的双脚，对这名警探说道：“谢谢。”说完直奔大门而去。

在约翰快要踏出门口的时候，警探突然说道：“等等！”

约翰回过头，看着警探：“还有什么事吗？”

警探说：“记住，以后别再背叛DedSec了。”



YARRN布满灰尘的信箱



很遗憾，我刚以某种“沉痛的代价”从软饭王手里把“读编往来”这个栏目交换过来，就迎来了杂志的休刊期。我不禁有些恍惚，仿佛是2013年10月的时候，我第一次耳闻大软要停刊的消息。转眼间我也不再是当初的懵懂大学生，成为“大软”编辑部的一员，完成了人生的一个夙愿。

大软创刊的时候，我还是一个襁褓中的婴儿，如今我正值风华，它却迟暮。休刊已成了定局，而今再讨论它在转型中是否有什么过失都已经没有了意义。唯有感谢长久以来读者对我们的支持，以及两次众筹中，大家对我们的支持！



感谢大家的支持，在摩点开放众筹仅3个小时24分钟即达到了100%，而现在更是远远超过了10000%。对所有支持我们的读者、友媒、作者朋友们，我们都致以最真挚的谢意。可除了能给读者最后一次福利，帮所有想买到杂志的读者免邮费拿到一本杂志，我们只能将2014年至今的电子刊放出，以感谢读者都我们的支持！

本期有一封读者来信，大概是和我同一个时代的大软读者，让我们来看看他有什么话要说。



读者来信

尊敬的“大软”编辑部：

你们好！

我与大软的结缘是在2009年3月，同学买了一本中旬刊放在教室里，我闲时拿来看了看，当时我就被专题企划里写的文字迷住了！大软的版图和印刷十分完美， 208页的内容也很充足，一本够我看上十天半个月的。

从单机到网游、从软件到硬件、从游戏评测到游戏攻略、从通讯到专栏评述……尤其是专题企划和游戏攻略，写的是深入浅出，令我十分沉迷！

每期都有资讯快评，每期都有读者调查表，每期在读编往来的地方还有与读者的亲密的讨论沟通。因为有这么多丰富多彩的内容，从2009年4月我便成为了大软的忠实读者！

当时我作为一个学生，手里零花钱钱不多，所以只能经常挑着买。

每期买之前我都看一看封面，看一看这期有多少话题是我喜欢的，有多少游戏是我热衷的，这期的强档攻略是什么。我曾经特别喜欢在自习课上偷偷把大软夹到课本里面偷看，而现在这段时光也已经一去不回。

2013年后期我才知道大软在亏损，但看到编辑部仍旧决定出刊，我就没有放弃购买大软。虽然从网上书店购买需要承受不菲的邮资，也无法再在手里拿捏这本杂志中有多少我喜欢的内容，但我仍旧习惯了购买大软。

现在我为了追回错过的那些期刊正在闲鱼和孔夫子旧书网上寻觅，每当我买回来，拿它们与现在的大软相比，不禁感慨时间飞逝。

我认为大软之所以会这样，主要是平媒逐渐在缩小市场份额，生活节奏越来越快，看杂志的也人越来越少，网络越来越发达可能也是导致平媒衰落的原因。但是我看到仍旧有平媒还在坚持，我就知道它不可能彻底被网络所取代，虽然市场会越来越少，会越来越小众。

我相信大软仍旧有很多出路，期盼大软复刊的那一天。

读者 刘屿

2016年12月10日

2016PC单机游戏TOP10

虽然现如今PC单机游戏只占据市场的较小份额，但纵观2016年的PC单机仍不乏佳作频频登场。就以下这十款来说，你是否都有体验过呢？

1.《黑暗之魂3》（Dark Souls Ⅲ）

评分：9.5



低容错率，高难度，加上一板一眼的战斗系统，一直以来比较小众的受虐玩法真正被这个系列带入了大众视野内。加上游戏模糊而宽广的世界观，一边被虐一边大呼过瘾的知名系列，除了《怪物猎人》和《黑暗之魂》系列之外也就没谁了。

2.《文明6》（Sid Meier's Civilization Ⅵ）

评分：9.4



4X策略游戏鼻祖系列名作终于再度登台。以回合策略的方式精彩演绎大国间精彩博弈，一直以来是《文明》系列的特色，这一次的《文明5》做得更好更全面，无尽的“下一回合就睡觉”是对玩家沉迷游戏的最好写照，也是对游戏素质的最大肯定。

3.《羞辱2》（Dishonored 2）

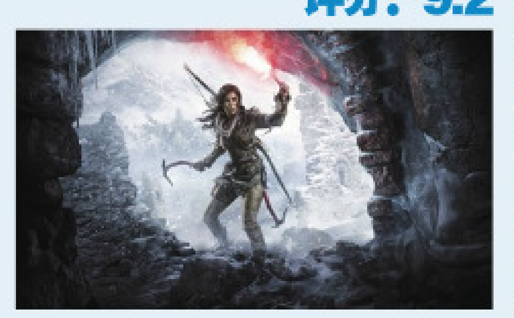
评分：9.3



《羞辱》系列的最大魅力在于任务过程中的超高自由度，目标确定，但玩家可以用任何可以想到并能够成功实施的计划去完成任务。《羞辱2》延续并强化了该系列的特色，让玩家能够在朋克风格的幻想世界中参与并完成一场精彩的复仇之旅。

4.《古墓丽影：崛起》（Rise of the Tomb Raider）

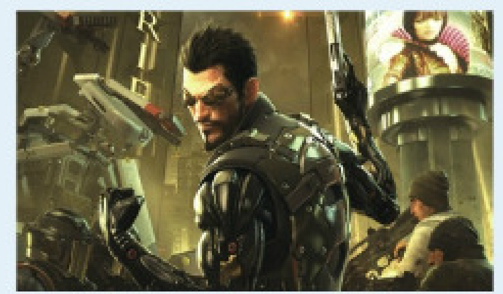
评分：9.2



作为该系列重启之后的第二作依然选择长生不死的故事主题。游戏性方面的系统则在前作基础上进行了追加与微创新。劳拉不再稚嫩，而我们也很高兴能够看到劳拉的成长并与她一起成长。

5.《杀出重围：人类分裂》（Deus Ex: Mankind Divided）

评分：9.2



《杀出重围：人类分裂》延续了该系列的经典元素，人类与机械结合的特工亚当·杰森拥有更多的超能力，无论是潜行还是通过黑客技能入侵亦或是依靠武力强行突破，都可以由玩家自由选择。每一个任务都可以有多重方式完成，加上未来人类与强化人之间矛盾的硬科幻大背景，为玩家营造了一个精彩的未来世界。

6.《战地1》（Battlefield 1）

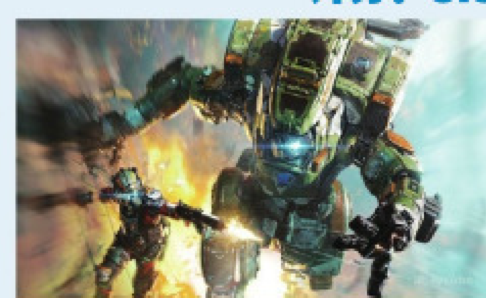
评分：9.0



以小见大的悲情故事，地狱般可怕而混乱的战场，多人战斗战策丰富考究技巧，这些就是《战地1》给玩家的感觉。单机与多人模式都非常棒，与脚本流走到底的隔壁相比，这一回合，“战地”系列凭借《战地1》的素质打了一个精彩的翻身仗。

7.《泰坦降临2》（Titanfall 2）

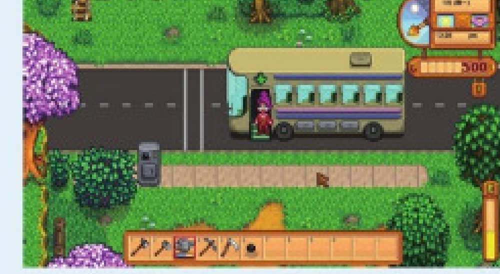
评分：9.0



《泰坦降临》系列初代虽然有很多瑕疵，却将机甲射击游戏重新带入大众视野，续作拿出来的游戏质量足够高，多种模式爽翻天，缺席的单人战役也终于登场，爽快火爆却不失智慧和策略的战斗，都让游戏魅力十足。

8.《星露谷物语》（Stardew Valley）

评分：8.8



抄袭也好，独立游戏的噱头也罢，把《牧场物语》系列那一套综合一下的核心玩法依然还是很受玩家欢迎。像素复古风加上温馨的小镇，玩法大大扩展后的牧场乐趣被《星露谷物语》再度拉起。

9.《看门狗2》（Watch Dogs 2）

评分：8.5



重做的驾驶系统手感更好，新增的小车和无人机让任务的完成有了更多选择，遗憾的是剧情上还差那么一口气。《看门狗2》与前作相比有了相当大的进步，但是距离GTA系列还差很多个《四海兄弟3》。

10.《量子破碎》（Quantum Break）

评分：8.0



“买游戏送美剧”玩的这么棒的非《量子破碎》莫属。游戏本身素质也非常好，关于时间的科学幻想故事，利用时空对抗时空的深度主题，精彩有趣的时空战斗能力——对于喜欢时空主题的玩家来说绝不可错过。P

大众软件

2016年第11期12期合刊 总第494期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
汪澎（主任） 赵征（副主任）
栏目编辑 杨文韬 韩大治 王铮 武国文
专栏记者 武国文
本期责编 杨文韬

市场部
李喆 韩沂杏

广告部
李晶
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040
投稿邮箱 editor@daruan.com

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
手机报： 编写短信game发送到号码10658000订阅
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2016年12月15日
零售价 人民币 12.00元



最近看了新海城的新作《你的名字》，这部动画电影不论是在日本还是国内，都有着不错的的口碑，剧中的少年泷和少女三叶在时空交错中的爱情触动人心，就算是因为时空改变而不断忘掉对方的名字，但彼此相知的缘份仍会一直留在心中，让他们有勇气去尝试改变，寻找梦中的幸福，最终能够在一个美好的时空中拯救了一方的人们，两个年轻人也走到了一起。

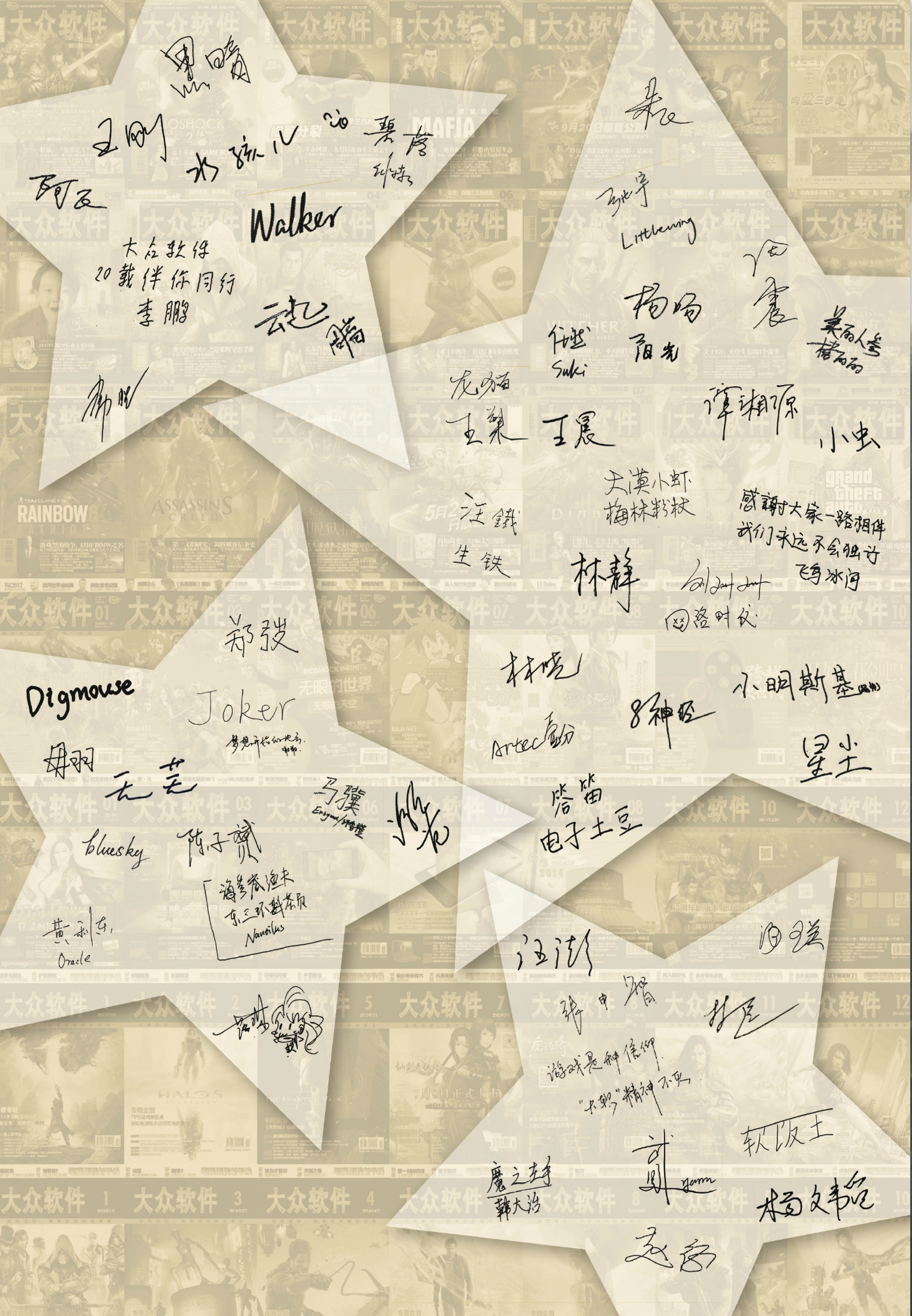
说起缘份，其实在我们现实中的每个人身上都会有各种形式的体现。就我个人来说，能够从二十年前开始与“大软”结缘，从杂志的初创阶段，到巅峰时期，到最后的坚持，在这一切的缘份中包含着许许多多的人和事，有的令人感动、有的让人怀念，有的则依然值得津津乐道，缘份的积累会让满满的回忆一直留在心中，成就一份无法忘却的情怀。在这里，我不得不再次回想起一些人的名字，他们都曾和我一起与“大软”结缘，一起在编辑部里奉献过一段自己美好的时光，虽然现在很多都已天各一方，但我想我还是会一直记得这些名字，他们是：

刘贫和、郑佛水、徐国成、温彩芳、宁继贤、李鹏、裘聿纲、杨文韬、韩伟、王旭、汪澎、谭华定、林静、邹屹、范长峰、王刚、王晨、郭新宇、常胜、余蕾、宋爱军、周元昀、祁津忆、董汉涛、汪岱、龚磊、汪铁、董超、李广才、彭程、朱俊飞、朱天浩、张延波、王泉、任然、杨卫兰、邵学翊、朱飞、尹珩、吴越、周珩、蒋志雄、戴军辉、郭都、祝佳音、李建军、線淼、周蕾、时露、顾文瑾、袁龙、田震、答笛、韩大治、楼丽丽、张宇、杨立、万楠方、李刚、谭湘源、李江、汪军、黄志昕、李璨、张博、李旸、王槼、杨旸、安昌健、曹阳、何先进、朱良杰、高亮、李卓、刘珊珊、平龙飞、汤瑛、张子祚、肖婷婷、赵琦也、张帆、白云龙、马骥、范锴、罗玄、黄利东、韩沂杏、陶蕊、毋羽、赵博、吴昊、李淑君、郑弢、陈子赟、赵征、李坚玮、马骥、胡太星、林选、张申智、王焱、庞瑞锦、王铮、武国文。

虽然“编辑部的故事”终将告一段落，但“你的名字”我不会忘记，相信很多读者朋友们也是不会忘记的。

在最后，我们收集了一部份“大软”老编辑们的签名，不知各位读者朋友能否在其中找到还留在记忆中的那个名字？

大众软件编辑部 一个编辑


大众软件
Walker
大众软件
20载伴你同行
李鹏
Littlewing
王晨
小虫
大漠小虾
梅林粉妆
感谢大家一路相伴
我们永远不会独行
飞鸟冰河
林静
Digmouse
Joker
小明斯基
星尘
电子土豆
bluesky
陈子贺
Oracle
游戏是种信仰
"大软"精神不灭
软饭王
魔之寺
杨文韬


龙之谷
Dragon Nest
在一起·再一起
以魂为契
换死灵之力
即将登场
新职业黑暗法师
盛大游戏
EYEDENTITY GAMES
官方网站：dn.sdo.com